

國水州水獨土版社

98

# 目 录

<b>m</b> -	軍 电重源戏的全发码	
	大海战(Battleship)	(1)
	帝国时代(Age of Empares)	10)
	地球维承者之妙雅神探(Inherit the Earth) ······ (	(26)
	地心奇遇过(Torin's Passage) (	(30)
	進人無暗(Fade to Black)	
	富贵列车	(43)
	鬼马小英雄	(47)
	我岛小英雄 [  之卓克的报复(Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge)(	(50)
	無色尘世(Dark Earth)	(54)
	虎将神兵之平乱大事记(	(60)
	极速天龙(Full Throitile) ······· (	(10) (26) (30) (35) (43) (47) (50) (54) (60) (67) (70) (81) (83) (92) (104) 112) 116) 1124) 1133) 137) 140) 147) 155) 162)
	惊魂十一小时(The 11th Hour) the Sequel to the 7th Guest)	(70)
	快打至尊(Street Fighter) (	81)
	精灵幻界	83)
	魔法世纪	88)
	版将克朗多(Betrayal at Krondor) (	92)
	七喜小子(Cool Spoil) (	98)
	生化悍将(('yberia) []	(00)
	天明传之伏龙之章	
	天使帝国 []	
	特動机甲队 If (Power Dolls 2) ······(1	16)
	铁血兵团(M. A. X.)(]	18)
	无悔的十字军战士(Crusader: No Remorse) (1	
	无悔的十字军战士 [] 之义无反顺(Crusader: No Regret) ········(]	33)
	奉巴达幻境市航(Sinbad in the Lost Land)	37)
	俗长之野型『「之特星录・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・()	40)
	星际战将之革命(Star Command: Revolution)	47)
	异星搜奇(The Dig)([	
	根河飞将讯之猛虎之心(Wing Commander 3:Heart of the Tiger)(1	
	英權传说[Y之朱红莺(The Legend of Hernes 4)(1	
	游牧民族(1korde)(1	
	州际风暴(Interstate 76)	

足線 97(FIFA 97) ······	(17
足球 98(FIFA: Road to World Cup 98)	(18
足球经理(FIFA Soccer Manager)	(18
二章 电脑游戏秘技大全	
Achutung Spitfire!	(19
Blood Omen(血的预兆)	(19
Catfight	(19
Chex Quest 2 ·····	(19
Cruzy Drake	(19
Deliance(挑战者) ·····	(19
Diablo: Hellfire(暗黑陂坏神之地狱火)	(19
<b>疯狂大概率</b>	(19
Fragile Allegiance(能易的忠诚)	4 4 -
Ignition(极速火焰)	
Katharisis ····	(19
Machine Hunter(机器指手) ·····	(19
Mission Force: CyberStorm(阿际风景)	
Nooch	(19
Soccer Kid(足球小子) ······	(19
Outpost 2(远离地球 [])	(19
Overkill(格斗系神) ······	(19
Return to Zork(返回卓克) ······	(19
Shadows of the Empire(帝國图影)	(19
Scud: Industrial Revolution(工业革命)	(19
Sub Culture(海底文明) ·····	
Terracide(系机) ·····	(19
Tennis Elbow(网球島发症) ·····	(19
Three Dirty Dwarves(三个小侏儒) ·····	(19
Uprising(起义) ······	(19

# 第一章

# 电脑游戏的全攻略

## 大海战

## Battleship

#### 一、游戏旅介

由美國 Hasbro Interactive 游戏公司造品的游戏。它在游戏过程中加入了 SVGA 斷面以模拟海战,并有其实出色的音效,因而很符合那些酷爱军事题材类游戏的玩家。游戏主旨面设置在 640×640 大小的方格内。

#### 二、完全攻略

游戏分为"单独任务"(Solo Game)与"联网对战"(Multiplayer Game)。在"单独任务篇"中,选择好单独任务并进入到"任务类型"简而后,会出现三种类型的任务:"实战你习"(Practice);"世界演生与主权"(World Domination);"任务方案"(Scenario)。

初玩者最好先选择"实战练习"多操练操练。"实战练习"设有四种各具特征的典型场置供选择:"经典作品"(Classic)、"海上冲突"(Classic)、"空中支援"(Air Superiority)、"攻占海岛"(Capture the Lands)。这具有代表性的 4 个场景任务有助于熟悉了解战舰之各类火炮开火、导弹发射、舰队航行、潜艇攻击、舰截战斗机编队及攻击等一系列必要知识。每个任务栏下都有"对手数量"选择(1一3 个);然后是所选任务的简单介绍(包括说明该任务关键是否配设军事卫舰。)

具备了一定的航海与战斗经验以后,就可以选择"世界领土与主权"任务美。这里总共设有 16 个小地图(Map Select),并新增加了一个"舰队最大价值"(Max Fleet Value),用来调节游戏难易程度。保种地图所配设任务都各不相同(有护送油船、歼灭敌舰队、攻占敌方岛屿基地等),配备舰只也是种类各异(航空母舰、潜艇编队、轻型巡洋舰队等)。

在最后一个"任务方案"中则把所执行的任务具体化了。如在"护送"(Convoy)任务中有 "护送杀手"(Convoy Kilkers)、"海岛之争"(Island Hop)、将专验如何迎头面对"空中打击" (Air Attack)。"石油之战"(Oil War)以海湾战争为原型,会接到诸如"油船搜寻"(Tanker Search)等任务。"总战争"(Total War)是对海陆空协同作战能力的考验。里面如"搜寻打捞时课卫星"(Spy Satellite)通常对任何舰队来说都是随时可需而临的挑战,要在方衡不大的区域内发现并打捞坠落回收一个军事间谍卫星,看来十分简单,但是如果卫星坠落海域也是敌舰队经常出没和海域,就不那么轻松了。

#### 舰只编队

选择好任务后,将进入"侧队编制"(Fleet Configuration)画面。在 5 支舰队选项中,电脑会安排 2—3 支息编制好的舰队供选择,也可以根据自己偏爱,自行再编制剩余的舰队。只要在规定总吨数(5 支舰队息吨数为 5500 吨或规任务情况而定)下即可。如果想调整去除一些不想要的舰只改在编制中出理错误——可点取需要清除舰只以后再点击上方注有"归还重编"(Restore Defaults for the Fleet)的文字框,就可以复原。在另一边的是"清除舰队"(Clear this fleet),若整支舰队都想重新进行编辑,则选择此项。

一支航空母舰编队除选择航空母舰以外,还应给其精心配备具有良好攻击与防卫系统的护卫编队(加巡洋舰、驱逐舰等)。否则一旦航空母舰的舰载飞机全部被歼灭以后,就会没有招架之力。

按"START"后将进入"舰队所处位置"(Fleet Placement)。除了能消晰明了地掌握 S 支 圆队所在方位。周边环境、距离本上位置等情况、还可选定任意一支舰队作为"旗舰队"。

#### 雷达伯書

贯达以及其個各类侦察通讯仪器的使用将直接关系到制定作战时的策略方案。雷达屏事是位于地图画调测端右上方的小显示屏。不仅能够了解自己舰队及基地所处的位置。也能通过侦察设备显示出敌人的方位。并通过设备的过滤辨别出敌人的种类(舰具、飞行物、敌方基地等)。

#### 军事卫星

军事卫星能够最大范围地侦察以及理准确地悔识敌人各类攻击物,为精确地刷订作战 方针提供先决条件。每一关配有军事卫展的任务中,玩家都可以自由调整卫星的侦察新率 (即卫星进行侦察的间隔时间)。频率间隔长短对战争中及时了解最新情况有理重要关系。

#### 军用雷达

當达虽然较卫星有一定的范围局限及准确性、但作为一种主要的侦察识别手段,在海战中也起着是为主要的作用。

雷达总共有三种类型的债案及图形过途辨识:

- ·当目标出现锋利的图形分辨率—— 表示已方能够最大值種了解辨别目标。(包括最做小细节)
- ·当目标出现有微毛的图形分辨率——表示已方可以较为清晰地翻别目标,但不一定能够确认。
- ·当員採出規範鄉不清晰的低图形分辨權——表示目标未權關认,有得己方規拟的接近以进一步解识。

#### 侦察遊逻飞机(AWAS)

作为唯一的飞行侦察手段、侦察巡逻机有一定的自身优越性。它能够通过基地的补给不同断地执行往复侦察巡逻任务。同时既可以进行区域巡逻(Patrol Area),也可以任意地设定与己方行动任务相关连的侦察巡逻路线,以保证行进的安全性。(也能够有效侦测到谐略)

#### 反潜直升机(Chopper Air)

能够侦测并自行进行攻击水下潜艇的侦察攻击物。只能在各型航空母艦上配备。

·般你的舰队所选择的颜色是蓝色、当有敌情出现时(红色或灰白色)——雷达侦测圆的同时也会发出"嘀嘀嘀"的声音、可直接在雷达上点取异色目标,以求尽量耀眵快速到达自标所在海域。此外,窗口上方分则有"红蓝白"三种小色块、各代表电脑与玩家的舰队。如果告活它们、则表示雷达屏幕显示出来。反之亦然。色块旁又有代表"飞机"、"敌舰"、"沿艇"、"雷达"、"军事卫星"5 类小图标。单击出现红色小方块时表示"雷达屏幕显示"程"正在开启使用"。卫星雷达将帮助你侦察识别敌人与此相关的情况。(有的任务关未配备军事卫星、则图标为空白。)

## 关于無队航行

设定舰队航行路线时首先点取需要移动舰队,这时会出现一个有关这支舰队的图表选项。在上面点击"设定航行线路"(Set way point)这一项。接着会出现一根白线,拉住它管可依次制定舰队路线行进方案了。在最后选定行进终点目标以后,电脑会给你一个小选项"终止航行"(Stop & Clear way point),你可重新再设一条温航线。另一项为"继续航行"(Continue Play),你选定航行线器点,击此项即可完成此舰队器线设定了。

包括航空時間、巡洋晚等各种水面舰只只能以方格制定行进路线,在设定路线时一定要避开敌方所布设的水雷(潜艇则不怕),通常水雷区域是隐藏不露的。舰队出发前可先派通岛上侦察机或沿艇对即将行进线路及未知水域进行侦察,再制定安全及行之有效的路线。(行进路线中所出现的岛屿,舰队会自行避开的。)舰只及侦察机漏大行进距离槽限据它们的自身性继用载油址决定。

潜展航行区别于其他水面模贝,一般可选择"静登运行系统"(Silent Running),以避免被敌人反潜系统侦测出来。在它的北面还有一个选项是"计算测定航线及深度"(Counter Measure), III启动潜艇上的自动导航系统。

在你就标晃动到舰队图示时,上面会显示出它的舰队编号(Fleet12 XX),各种舰只组成情况以及毁损情况等。

屏幕地图显示大小(Zoom)可任意调节、典设有 20 锁详尽的划分。其操纵是屏幕有追的一个"地图缩放"的操纵杆、用鼠标点取并拖动每一格便会得到各级不同的调节画面。需要重新对舰队作出指令、必须回到初始一级(即最小画面状态)方编继续进行。

通常舰只及潜艇航行时其"警报系统"(Alert Condition)——绿黄橙红都处于"三级替成"(黄色)。当有敌情出现时,务必将其调至恒色警戒。一旦接近敌舰队时,要发出红色警报。警报系统并非虚设。但果是在紧急情况时大意又不发出警告,会由此影响到你的舰队作战与攻击。

#### 舰队的攻击与防御

当履队航行作任务运动时,会显示一个 10×10 大小的方框,这便是舰队需达有限搜索 范围及攻击的有效距离。一旦出现敌情(包括发现各类异常情况,如敌方钻井平台、油船等),蝉鸣脚都会发出帮告。通常敌方不会较易暴露在地国颠闹中,除非通过侦察或赴舰队已经接近时才会出现。当在一定的有效距离内时,点击敌方舰队并进入到最大高面,上面的灰白色小方块便是敌舰只。如果不是距离太近,那么一般每支舰船只会显示出理一个小方块一一即代表租只的中段位置。由于不能了解其舰队整体纵横方向,在开火攻击时可以灰白色方块为中心,或辐射状在它的上下左右都进行试探性攻击,但可侧知其大体走向。(屏幕左上方是示己方攻击敌人舰里时其振毁情况。)其后两逐个呼灭。往往在选择武器时会影响到对机会的拖置。如果理距离比较近,在进入到最大画面时,直方舰艇(包括其类型,纵横方向等)里会清清楚楚地呈现出来。虽然这时攻击命中率会相当地高,但此时你的处境也会十分危险,随时面临敌方的攻击。

在显示已方或敌方的舰只摄坏度时,一共有五级颜色代表摄坏度;

白色(White):表示没有命中目标。

亮黄色(Light Yellow):表示目标轻度损伤。

黄色(Yelllow):表示目标中度损伤。

榴红色(Jacinth):表示目标较严重的损伤。

红色(Red):表示目标的最大值损坏。

当代表目标位置的灰白色方块全部变为红色时、即表示该爬只已被击抗。

一般来说、火炮产射的有效距离为与敌舰只相比邻或是距离两个方格以内的范围。

战斗时的发号脑令是十分简单并易于操作的。打开"舰队命令"图框,点击"武器开火" (Fire Weapon)命令,然后选择开火舰只,并挑选新疆攻击对象即可。不过、每支舰队编制有 则不同,各种舰种具有不同武器配备及攻击方式。

#### 航空母團

航空母舰其舰只自身不具有攻击特性,因而攻击完全是依靠舰截飞机完成的。

在游戏中, 航空母舰分为 3 个级别:超级航空母舰(Super Carbier)、标准航空母舰(Standard Carbier)和轻型航空母舰(Light Carbier)。三者舰载飞机攻击方式几乎一致,只是在任务类型配设上略有不同。其方式为:先连击两次舰队图示并进入到地图放大到最大状态。这时选择即将执行攻击任务之航空母舰,即出现"发送飞行编队执行侦察任务"栏框(Sending Squadrons on Recon Missions):

第四舰队标准航空母舰(Fleet 4. Standard Carbier)

- (1)飞行编队升空(Launch Aiscraft)。
- ·配有"战斧式"巡航导弹直升机飞行编队(Chopper Squadron): 只有超级航空母舰与标准级航空母舰配有此种编队。
  - ·第一飞行编队(Squadron 1)
  - ·第二飞行编队(Squadron 2)
- (2)任务类型(Mission Type):包括设置航线(Set way points),实行空中打击(Air Attack)、截术器坪(Bornbing,仅限于携有炸弹之战斗机)、向前巡逻(Patrol Ahead)和区域巡

逻(Patrol Area)。

(3)舰員选择(Ship Select):包括下一艘战舰(Next Ship)和亚一艘战舰(Previous Ship)。 通常超级航空母规配有 4 支飞行战术编队,标准航空母棚配有 3 支,轻型航空母舰则具有 2 支。每种航母编队都能保证配设有一支巡逻查升机编队(Chopper Squadron),用于执行反潜作战任务。

其中"向前巡逻"和"区域巡查"之任务是用于巡逻侦察;而"空中打击"和"战术轰炸"则 "用于战略战术攻击。执行前两种侦察任务中。 E机会自动返回母舰。如果是自行设定飞行线路时,在一定时候则必须对其发出"返回舰队"(Retuza Fleet)的命令。否则它们可能会因为燃油耗尽而罪身海底。

#### 其他各型單只此對裝备

战壓主力舰(Battleship)配备有中型火炮(Medium Guns)60 门, 大型火炮(Large Guns)40 门,超级大型火炮(Ultra Large Guns)30 门,巡航导弹(Cruise Missle)8 枚。扣中大型火炮与超级大型火炮的攻击方式均为齐射、威力巨大。

巡洋舰(Cruiser)配备有速射小型火炮(Rapid Small Guns)150 门、多弹头导弹(Multi Head Missile)4 枚,巡航导弹(Cruise Missile)8 枚。

驱逐舰(Frigate)配备有中型火炮(Medium Guns)60 门,中程导弹(Medium Missile)10 枚,鱼雷水面导弹(Torpedos)40 枚、水雷(Mines)5 枚。鱼温在反潜战中用于攻击敌潜厕特别有效。此外在攻击其他水面型只时,也较火炮更具有准确的杀伤力。而水雷通常用于对付限棘尾隙的敌舰队。

护卫舰(Destroyer)配备有中型火炮(Medium Guns)60 门, 中程导弹(Medium Missile)10 枚。

当水面舰只攻击敌舰队目标(灰白色小方块)时,己方舰只(包括任何类型的舰船)都可以连续 10 次对攻击目标进行打击,这样就大大器高了攻击频率与攻击范围,即当你在对一个目标实施攻击以后,又可马上转切到另一个敌方目标进行攻击,以尽可能在极短的时间以内把尚未缓过气来的敌舰队歼灭。

由于任何戰只的武器都有可能被敌方畫中并丧失攻击能力,因此,一旦有己方規只经度 报伤(尚未裹失攻击力),应即刻返回基地进行修理(Dock)。须看丧失攻击力的武器是不可能重新再投入战斗,或只有挟行的份了。

#### 潜艇的攻击

得便共有两种类型:等弹槽艇(Missile Submarine)和常规模队槽艇(Fleet Submarine)。 二者的区置是导弹潜艇装载配备有潜艇巡航导弹(Submarine Cruiser Missile)。可以在水下对地面陆基目标(如机场、跑道、雷达站、港口)进行有效地打击。在攻击的同时其隐蔽性也根对水面超回为好、(普通谱和之负雷只能对水面或水下目标进行攻击。)

#### 潜艇的武器影響

导弹潜艇配备有潜艇巡舾导弹 24 枚,鱼雷 80 枚。

常規權队潜艇配备有鱼雷 80 枚, 大型鱼雷(Large Torpedos) 40 枚。

潜艇攻击敌人之方法大体与水上掘只相同。

#### 水面凝只能警戒系统

绿色(Green): 基本警戒防卫命令。主要依靠常达的工作进行预警。

黄色(Yellow):保持目前的标准速度和防卫。

權紅色(Orange):自动自动防卫警戒系统,主要对空中人侵者进行防御,同时警戒航行水域随时有可能出现的水當群。

红色(Red):更深层次地防御空中(飞机)之来犯。并运用己方电子系统对周围水域的 敌舰进行干扰。

#### 潜艇的警戒系统

绿色:与战用一样。

黄色:保持半速航行并警戒有可能遭遇到的水雷区域。

橙红色:标准的航行速度。警惕最为可能针对港槽的攻击物。

红色:蒙急进行下潜到深水并停止航行以避免被敌舰只发现(如果这时你再选择静音航行,那么就能有效地避开反带直升机对你造成的伤害。)但如果你要再对敌方进行攻击的话,必须离开此级警戒。

#### 舰队的防御系统(Fleet Defence Measure)

舰队的防卫也就是它自身所发动的攻击。则队的防御系统共有 4 种:

退出防卫(Stand Down):消除当前的一切防御措施(包括对空中、水面、水下)。

而对空中袭击的防卫(Against Air Attack):玩家在选择这个选项时必须清楚地估量自己对空的防御警惕能力值(即有无航空母舰编队)。当它被选后航空母舰上的所有舰舰飞机和直升机编队会起飞到空中并进入一级战备状态,以份演它们空中防御的角色。这时便可以依靠它们来防范打击空中人侵者了。

面对程弹攻击的防卫(Against Missle):这时程队会提高对导弹的警惕性、舰只会停止早先的所有攻击屋取消一切升空的飞行攻击计划。在启动导弹预警防御系统以后、将自动向空中投放闪烁发光的金属管(专门用于干扰程有自动追踪系统的攻击物),以及开启专用的ECM 电子干扰台。己方舰队船只火力会构成一个点防卫,对敌方入便导弹进行撞毁。

面对带艇攻击的防卫(Against Submarine):与空中防卫一样,舰只会终止一切攻击并升启声纳译标对来犯之潜艇进行追馈。航空母舰上的反潜直升机会升空自动对带着进行攻击。

所育这些防御措施但凡有己方飞行物执行空中警戒时,一旦想油即将用尽都会冒动返 钢母舰重新补充燃料。新的飞行物也会自动接替它执行剩下任务。

### 潜艇的防御系统(Submarine Defence Measure)

反击措施(Counter Measures):己方潜歷会自动开启排放反击敌方鱼雷的驱动程序。

静音运行措施:这是用来提供保护已方潜艇避免遭受到敌方水面舰只攻击的最好措施。

#### 岛屿的防御系统(fulands Defence Measure)

在画面下方一般还有己方拥有的岛屿。直接点用岛屿会进入到岛屿画面。看此除了能够了解到岛上防御系统(具有防卫系统的岛屿一般配备 10 校地对地或地对空导弹),武器商店(可补充弹药)、机场(在这里提供侦察机进行海上巡逻),港口码头等以外,还有关系到己

方舰艇命运的修理厂(分为大小两个)的情况。

已方有些岛屿配射有火饱差导弹基地(数量 10 枚),当发现敌方人便者后,会自动进入 警戒状态,至于最后的攻击则依隶玩家来完成了。

#### 船舶资料

- (1)轻型航空母舰(Light Aircraft Carrier): 直升机的整脑平台和喷气式战斗机的起飞点、船大小占 3 个正方格; 糧载飞行队最大髓编队为 2 支(1 支直升机编队相 1 支战斗机飞行编队)。飞行编队功能为侦察、空中打击; 配置价值评估; 100 点。《攻击与防胸能力价值的总评估》
- (2)标准框空母舰(Standard Carrier);同于轮型航空母艇。船大小占 4 个正方格;舰载 飞行队删大值编队为 3 支(1 支直升机编队和 2 支战斗机飞行编队);飞行编队功能为侦察、 空中打击;配置价值评估:150 点。
- (3)超级航空母舰(Super Carrier);是直升机与战斗机程飞与者陆的巨大平台,并担负豪 你的任务。艇大小占 5 个正方格;舰载飞行队最大值编队为 4 支(1 支直升机编队和 3 支战 斗机飞行编队);飞行编队功能为侦察、空中打击、影炸;配置价值评估;200 点。
- (4) 主力舰(Battleship):最为强大的海上武装火力舰员,拥有超强的破坏其他舰船之侧力,并携带有巨杀伤威力的巡航导弹。船大小占 4 个正方格: 配置价值评估:170 点。
- (5)护卫舰(Destroyer):防卫已方庞大胆贴免遣敌舰攻击之小型武装舰。船大小占两个 小正方格:视复价值评估:30点。
- (6) 壓運舰(Frigate); 攻击防卫均衡的武装舰只, 并兼有扫雷任务。船大小占 3 个小正 方格;配置价值评估; 50 点。
- (7)巡洋戰(Craiser):快速反应武装舰具。用于搜集情报、保卫舰队、有着较强的攻击力。 船大小占 3 个正方格:配置价值评估:70 点。
- (B)等弹温水艇(Missle Submarine): 符有导弹进行攻击的潜艇, 能对置港口船舶进行攻击。船大小占 4 小正方路:配置价值评估:150 点。
- (9)舰队潜水板(Fleet Submarine):提供对舰队的保护与行进线路巡航。船大小占2个正方搭;配置价值评估:100点。

#### 岛屿

己方基地岛屿担负着为己方舰队补给、修理及巡航侦察的多重任务。

岛屿大小:640×640 地图上的 2×2 大小。

防卫武器:1个防空导弹基地。

飞行器:1 架 AWAS 侦察巡逻机。

#### 岛上建筑物

商店:重新补充已方舰队的弹药。

信达中心:搜索岛屿周围 3 方格范围内的情报。

修理码头:损供修理己方鞭船的船坞(最大值可停泊修理3艘舰船)。

机场和跑道:高的侦察巡逻机起飞降落地,并提供为航空母舰上舰载飞机停泊加油等的帮助:

导弹基项: 攻击來犯人侵者、保具岛屿职资。

各项建筑物有效条件为:跑进条件:100%, 指达条件:54%, 大的码头条件:88%, 小的码头条件:63%, 导弹禁地条件:100%, 商店条件:100%。 一旦该建筑物被地方或由细发射低于上述条件, 测幅失去本身功能。

#### 油井

大小为2个小正方格。没有防卫武器,需达系统为每一相比邻的正方形。

#### 补给船和油船

外给船与油船提出方確一受电脑操纵控制的船員。其任备为来往于油井与己方岛屿之 ■输通原油,但己方舰队必须担负为其护航之职责。

辩船队(Troop Ship);船大小占三个正方格,没有防卫武器。

补给船队(Supply Ship): 为己方舰队进行燃料看养料的补给。船大小占 4 个正方格, 防卫武器为 AA 型火炮。

納船船跌(Tankers Ship): 从循并到推口进行两点运输。细大小占 6 个正方格, 防卫武器为 AA 壓火燒。

(注:有时各运输船队福航行时有可能进行混编。)

#### 舰队状态

舰队在航行中在地图左下方代表所陈列已方各舰队的小图标,也是随时随情况发展而变化的。

当規队图採有一團權耐状(Radiating)回声波纹时, 則表示该舰队正与其權權队保持联系并有當达在进行工作。

当图标发出红色闪光时。表示该舰队正在遭受敌舰队攻击。

当图标闪烁绿光时,表示该舰队正在对敌方进行攻击、有数器处于开火状态。

## 舰只运动速度

了解视船运动速度对于在行动中计算值时抵达预定目的地有较好的帮助,这也显影响 到集个行动计划能否成功的关键。

#### 飞行器

直升机:侦察时逐邓为 8, 攻击时速率为 5。

战斗机:侦察时逐率为13,攻击时速率为10,差炸耐速率为8。

侦察巡邏机(AWAS): 健實對達事为 10。

#### 潜水艇

舰队潜舰:攻击时速率为 3。

导弹潜艇:攻击时速率为 4。

#### 銀絡

**经型航空母舰:**攻击时速率为 4。

标准航空母舰:攻击时逐率为 3。

超級航空母舰:攻击时連塞为 3。

主力舰:攻击时速率为3。

巡洋舰:攻击时连塞为3。

驱逐艦:攻击时速率为4。

护卫舰:攻击时速率为 4。

抽船:补给航行时速率为 2。

补给船队: 連年为 2。

群船队:運事为2。

修理書酌(人場)和攻占岛屿(Invade)

#### 人坞

在一场战争以后,舰队可能会遭受损坏,以至于失去攻击能力,或弹尽粮绝。需要返回已方港口暴地进行修理或补充弹药。返回港口进行维修的方法根简单,只需点击舰队指令"Set Way Point",把已方舰队的路线设定直指自己港口便可以了。等它们安全返回并进入港口后,把地图 Zoom 调到最大化,直至能清楚看见该舰队的每艘船只(包括正置着滚滚槽烟的概数舰船)。点击这些受伤的船只,所出现的命令一样会有新的一项"D(X)K"命令,点 治这项指令,便能自动修补破损了的舰船。每个港口一股没有一大一小两个码头,航空母舰与战舰的修理只能是在大码头进行,而其余舰只则可以在小码头编行维修。

如果在修理的同时该港口內的商店各有至足的武器与弹药,便会自动补齐所损耗的弹 药及已损毁的火炮。到占领的敌方岛屿不具备散修脱船的能力。需要过一股时间才会恢 复。

#### 侵占岛屿

在游戏中,胜利条件一是把放舰队制度指灭; 完整侵占敌方所有岛屿, 国而了解如何攻占敌方岛屿包基派关的必要过程。

要想攻占敌方岛的,首先要把敌方岛屿上的防御系统摧毁,以免遭受其僵的反击,然后 再依次摧噩它的机场,雷达系统,码头等。当岛上所有建筑物被消灭后,再打开疆队命令指项,出现斯的一项"侵占"(Invade)命令,点击它后此岛屿便处于已方控制之下。

·且體队处于"侵害"状态。在一段时间之内不能行动、其防御能力也将是最得明的。此时需要其他特命规队保护。

当敌方岛屿相攻占以后, 其初始功能只有凿达中心还能运转, 其他设施有待时间的推移 才能逐步恢复。

#### 遊廳

当己方攻击敌方舰舞时,建议有效距覆置好保持在2一3个方格以内。既能推确炮击敌方舰只目标,又循把已方损失减小到最低限度。消解行进可以不必依照方格(因为它是水下舰只),在进行攻击时仍需要与翻脱保持一格半至两格距离(潜艇膨散性较战舰要好一些),以尽强减少己方进行攻击时所带来的伤亡。

在进行攻击敌舰队(允赛是威胁性较大的航空母舰或隐藏性较好的潜船编队)时,建议 在选择战略战术时最好集中儿只舰队(最好已方各有十支航母舰队和1支措艉编队)同时配合对其进行攻击,这样能收到较好效果。

一般来说,在没有强大侦察能力的军事卫星,敌舰队不易被暴露。可指派舰队到己方德

并"守株卷兔"。通常放雕队都会从高产油区下手的、这样以选符劳必有所收获。此外、或是 "安居"在你的岛屿基地周围。敌人的航空母舰队也常用它们的舰载战斗机对我方基地进行 它中打击、因而在汉里截获福沉它们亦是不小的战队,同时一旦已方舰只有重视数也可轨近 在捞门进行修理,十分便利。

在攻击敌方大型舰只编队时(比如航空母舰编队、主力舰编队),最好在通过僵测发现目标并判断出雕种类型后,可以派遣已方潜艇(景好是多支潜艇编队)前往其所在区域进行攻击。因为潜艇无论从隐蔽性还是命中率都较水面舰队更好一隻。

由于在有数值务中,往往会配备 4~5 機戰队(航空再稅,港水縣、生力舰或巡洋舰队)。 图而一起发现敌人、千万不要一摘而上、附而躺之、因为实际上都是不可能应付如此多的各类型武器进行攻击的。因此至多选择 2~3 只舰队前往就可以了(最好能有 + 绷带艇与航空母舰的混合编队,它们协同作战的能力与默契监相当不错的。

在一些任务中、一开始是平静的海面、平静的海岛、并未出现什么敌人。这时便全凭你自己深道舰队进行搜索。一個在搜索时除了深道巡逻飞机执行搜索任务以外、在舰队进行搜索时、路线电应当额为拼充。可以以该舰队出发起始点为中心、设定路线时侧侧绕着该中心点作直线包围状的环绕搜索。这样即使在你发现放舰只并遭受到它们面攻击后、也服得到与距离已舰队并不太远的同伴的火力支援。

进行攻击火炮发射速度需求尽可需地快,以免自己遭受过大的伤害。当敌舰队在遭到 你水面舰只一拨又一拨的连结攻击后,已是无喘息的机会。这时派去一只潜艇舰队对其进 行册的一轮袭击,它便真的只有招架之功而避免还手之力了!

## 帝国时代

## Age of Empires

## 一、游戏简介

又译为《帝国的历史》,是「都由 Ensemble Studio 制作的即时战略游戏。游戏的制作人 谢利(Bruce Shelley)曾在 Micropose 公司的《文明》任副总设计师, 他与 Ensemble Studio 的古 德曼(Rick Goodman)一起完成这部游戏。游戏获得"E3 景佳即时战略奖"。它以实时的命令代替了繁杂的发展条件, 用氟标来完成各种具体工作。游戏中共有埃及、巴比伦、希腊、波斯、商、克理特、亚速等 12 个人细的文明都落可供选择, 通过开采资源、建造和进攻, 使部落进化, 发展, 征服其他部落。这 12 个文明部落的属性也各有干秋, 了解自己的文明, 了解人类的发展史, 扬长凝短, 才能立于不败之地。

游戏的解析度有三个档次:640×480,800×600 和 1024×768。游戏的画面非常精细。 新疆的建筑,人物,甚至一草一木都是采用手绘图形。游戏中的 12 种文明都有独特的建筑 风格,即便是在石器时代也雕着出做小的区别。疆戏的音效方面可在不同的媚力听到不同 的音效。如何林里的蟾蜍河,集市上的嘈杂人声,海面上呼啸的海风,这些都给游戏增色不 少。游戏支持举口,侧侧解调整 2 人、IPX8 人和国际互联问对推。

#### 二、游戏用管

Spacebar: 显示正在选择的单位:

Cirl+H:选择并显示城市中心;

Cid+B:选择并显示步兵营;

Cirt+D:选择并显示船场;

Cm+A:选择并显示射手营;

Cirl+K:选择并显示投石率 CF;

Cirl+U:选择并显示精兵普:

Cirl+P:选择并显示神庙;

Cirl+Y: 选择并显示到士学院:

1.: 卸下运输船上装载的单位;

+:加快游戏速度;

-:降低齡戏速度;

Del:除去某单位或建筑:

Esc:放弃选择; 三、功能介绍

都落的发展

Enter:发送得息;

方向號:卷拼:

Cirl+ L至 9:都队编辑:

1至9:选择已编组的部队;

Alr+1至9:选择并显示已编组的部队;

Shift] 至 9: 加入已编辑的那队;

Tab:选择下一个单位:

Shift+ Tab: 选择前一个单位:

F3. Pause:暂停;

F4:显示或关闭得分;

F10:游戏主选单:

F1; 帮助;

Shift + FI: 在线帮助。

游戏背景是从石器时代形始到铁器时代为止。其间约于万捆年(公元前12000年至公元100年)、游戏中全部文明均需经过四次大的进化:石器时代一工具时代一有钢器时代一铁器时代。进化到一个新的时期,需要文明部落中的科技水平经若干次进化后达到一定水平时才能进行。每一次进化器是由相应的部门(建筑)升级来完成的,只需加一个图标、十分形象、便利。当然、能否尽快摆脱落后取决于对资源的开采和利用状况。游戏里的资源共分4类;木材、食物、金子和石料,需要村民通过抵料、狩猎、采金侧采石来获得。 僵物由村民猎和出没在僵落附近的野生动物。如树林里的肥、大象、狮子和水边的鳄鱼、游用肥比较容易、但要排杀狮子和鲫鱼就没那么简单子、它们不但有可能吃掉狩猎者,还有可能对其他还在工作的村民进行攻击。

#### 游戏模式

都戏的模式为刚情模式围战役模式两种。刚情模式模拟各个人类文明在其发展过和中一些真实事件编写前成。最家在这些历史事件中扮演其中最重要的一方。提出自己亲手建立起来的文明帝国。在剧情模式中,技术的发展比较缓慢。因此要了解周围的资源分配情况,利用仅有的资源最大限度地发展科技。譬如大陆上的野生动物已经猎杀干净、就需要细小水相隔的富饶大陆上狩猎。如果不能合理利用先前的资源发展造船的能力,也就无法去到隔离相望的另一片陆地去。

战役模式的获胜温件并不一定是征服所有關人,还有保护。採款、发展等一整十分新製的胜利条件,要完成这些设定往往比消灭敌人还要困难。从原始的石器时代进化照最终值较器时代骤经过数个次的升级,而且不一定能做到在一个时期内对所有的技术而面俱到,经

常会对某一技术进行重点发展。因此,游戏大多时间要不咖墙研究新技术。在文明帝国的成长过程中,会根据所研究的新技术不断地出现各种各样的新兵种。从超初象着木棒光着上身的村民到疆终于把制刀身穿铁甲的武士,还有投石车、战象,马车等。逐渐发现出文明的进化,使游戏总是充满新意。游戏是以技术和智慧制胜的游戏。而不是能人海战术获胜的疆域。

自选战役模式可选择文明部落,确定地图上与之竞争的文明相数量,还能确定地图的大小和胜利条件。自选战役中可在全疆 12 种文明中选出 1 个,在一张地图上与其疆 7 个文明 竞争。地图有小、中、大、巨大几个档次,还可以决定地置上陆地和海洋的比例。游戏还提供了一个地图编辑器,可自己制造一张地图,在游戏的战役模式则使用。

#### 兵种

游戏中的 12 个种族, 各有各的特点, 每个种族都有着差异很大的长处和弱点, 所以了解这一点在对战中非常重要。游戏中各兵种相互互制, 一物降一物, 并没有最强兵种。各个种族具有的吴种都不一样, 有时同一兵种的属性也不一样。

- (1)象兵(War Elephant);这是游戏中生命信龄大的民种。有 600。虽然它的防守力并不 强。但还是最前受攻击的强烈。象 运的所有属性都无法 升线,就是说在储蓄採坑(Storage Pi()中升级的攻击、防御等都对象兵没有作用。但是包经足够强了, 攻击力达到 15, 而且象兵 还能对其周霜所有的敌人器队同时进行攻击, 化如有一排骑兵或步兵围攻象兵的时候, 它每 攻击一下都使周围所有敌人的部队受伤。因此最好使用牧师对象兵攻击, 因为象兵的智力 极低, 很容易受牧师的转化。
- (2)牧师(Priest):牧师握者常愣客的具件,大個分強力都似(化如长枪兵系、高级骑兵系、象兵、高级步兵系和投资车等都很怕牧师的"吟诵"。在对付象兵或长枪兵时只用了个牧棚就够了。但对付投石车时,要用3个牧棚一起吟诵,否则在投石车转化过来前,就已命归世泉。前3个牧师一起唱时,投石车和其侧兵种都没有机会发动攻击。而对付敌人牧师的办法主誓有三个: 是修備埋葬过去;二是用我方的牧师和他对唱;三是最好的办法,就是用战车(Chariot)或战车马兵(Chariot Archer),这是游戏中专门设计来对付牧师的兵种。它们对于牧师的转化有特殊的抵抗力,需要很长的时间才能"唱"过事,另外虽然在对付其他部队时,战率和战率马兵不是很强力的兵种,但在攻击牧师时攻击力会加倍,可说是专门对付牧师的兵种。

还看一种对付牧师的办法就是用战船,条件是敌人的牧师看在接近水的地方。战船有一项特殊的属性,就用对牧师转化的防御力要让其他部队强一值。

(3)投否率(Stone Thrower)及其升級個队:这是游戏中攻击力最强大的部队,可以达到61。 面且射程远、系伤面积大,敌人密集的话可以一炮干掉4个村民或牧师。但是投石车的缺点在于防守力尉,移动慢、而且当敌人接近后反而无法攻击,只能由自换打,它们的最近攻击距离为2。所以祝出快速移动的强力隔兵类部队冲上去对付投石车不失为一种可行的办法。但是这一点要分为两种情况来看:一始敌人的视石车还没有经过"弹道(Ballistic)"的升级。这时转兵冲上去可不必担心,敌人的石头投过来时骑兵早就跑过去了,投石车必死; 二是敌人已经在政府中心(Government Center)中升级了弹速学,这样投石车在发射时会计算

一个提前量。它会向转兵向前冲后的大概位置发射。可以让转兵在冲过去的时候不要直接用有键点选敌人的投石车。这样转兵会指一条直线冲过去;要让特兵按照"2"字形的路线冲锋,也能避开投石车的攻击。

与电解控制的投石车对战时,可用右鞭点一下敌方的投石率,当第一方规弹一发射,立 到就向限向的旁边一点,而附开始移动时又往相反方向点一下。这时电脑的投石车一定是 往体原来移动的前方发射一枚,而你早就已经移动到相反的方向了:然后又点一下敌人的投 石车,同样等炮弹一发射后线向旁边一点。这种方法还可以相广到投石率和敌人的高级战舰对射时,道理也是一样。

(4)骑兵系部队:租看起来它们除了速度快之外就没有什么特点了,论攻击力和防御力还比不比到兵系和长枪兵系的部队。但是要注意骑兵具有两个奇特的属性:一选它们在和所有的步兵部队战斗时,会增加5点攻击力。二是在重骑兵(Heavy Cavalry)以上都有减少敌人远距离攻击部队的本领。由于其速度快,可删来对付投石率。

一些獨力其种的異性(在屏幕的左下角)中除了攻击力(符号基一把小劍),物等力(符号基一件疆甲)和攻击期高(符号是一个箭疆)等以外,还多了一个金色的盾牌。这种属性叫穿透力装甲(Piercing Armor),它会减少这种疆队遭到所有远距离攻击性武器(包括投石车、船、塔和号兵等)攻击时的伤害。这些兵种包括金甲骑兵、高级马马兵等。

(5)长枪兵系部队虽然也很强、但却并特别值得一提的特点,要么用自己的强力部队进行对政,要么用牧师进行转化。

#### 神遙

神磁化磁极电压后很重要的地位。在神庙中可研究:Astrology:占星水,研究后可使牧师具有转化敌人为自己人的超能力。

Mysticism: 研究后可提高攻击准确度,

Polytheism:研究后可加强移动能力。

Afterilife:研究来世, 组以提高特化敌人的能力

Monotheism:研究一摔论。研究后能转化敌人的牧师和建筑物。

Funaticism: 研究狂热,使牧师在每次施法后能更换恢复法力。:

Jihad:研究后可增强村民的攻击力。

## 各种族的兵种

(1) 埃及(Egypt):村民(Villiger) 开采金矿的能力比其他种就强 30%, 牧师(Priest) 的魔法距离比其他种派加 3. 在升级后可以达到 16. 基游戏中所有挪队的改击距离最盛的一个;战车(Chariot) 和战车号兵(Chariot Archer) 的攻击力增加 33%。埃及的战车在升级后生命力可达到 152, 而别的种族则为 115。埃及的战车号兵则是 106, 其他种族为 80。金矿开采 能力增加 20%;牧师的视野加 3。

(2)更速(Assyrian):重速放的写真的发射频率比其他种故离 40%; 村民的移动速度值 30%。写具、截至写真和 cavalry archer 的命中率增加 30%

(3)米诺(Mittoan):米诺族的船具价格降低 30% 比個最強大的战舰 Juggermatight 的 造价为水材 94 棚金子 52,而通常的造价都为水材 135、金子 75。武士弓兵射程加 2。 在升 级后米诺族的武士弓兵的射限可以达到 7+5。这已经超过了大多数种族的萧塔射程。可以做到弓兵能射到敌人的萧塔曹敌人却无法还占的地步。 农场产量加 25%。在升级后一块农场的产量可以达到 535 份食物, 就是说用 75 份木材可以得到 535 的食物。

- (4)波斯(Persia):波斯人的村民狩猎能力增加30%;耕作能力减少30%、一块农场最高只能产生250份食物;战象速度提50%;发射大调的三桨战船的发散频率增加50%。
- (5)巴比伦(Babylon):有较坚固的墙和塔(双倍攻击力);牧师的恢复时间减少为 12 秒; 石料采集力增加 30%。
- (6)Chower: 长领士及军队的政击力增加 80 点: 塔视野增加 2; 训练一名牧师的花费藏少 33%。
  - (7) 希腊(Greece): Hoplite, Phalanx, Centurion 和战舰的速度增加 30%。
  - (8)希梯人(Hinite);投石车的攻击力×2;对敌弓箭部队的伤害度+1;战船的视野+4。
- (9)被斯(Persia);狩猎能力+30%;耕作能力-30%;战象速度+50%;三装战船的发射模率+50%。
  - (10)聯尼羅人(Phoenicia):训练战象花费减少 25%;战船高速处射的鞭車增加 67%。
  - (11)中国酶朝人(Shang): 村民造价减少 30%;护塘的耐火槽加倍。
- (12)苏美尔人(Sumeria);村民强壮增加 15 点;投石机发射频率增加 50%;农庄生产力加工倍。
- (13)日本大和(Yamato): 赞兵,射手训练花费低 25%; 科展行动速度增加 33%; 船具攻击力增加 33%

#### ■、游戏攻略

#### 埃及文明的起源

#### 第一关 狩掛

任务:创造7个村民。

这一类有1个村民和1个域中心、食物 30 满1个村民必须具备食物 50。此地有成群 6年、用鼠标左键点由村民、选中后用鼠标点嵌修平、村民就可以进行狩猎工作。当特食量 50时、阴鼠标左键点由城中心、就可以生产1个村民、新的村民可去狩猎、如此往复、在有4 个村民时、需要清任房。住房需水材 30。上间住房可作 8 人、这样又可继续生产村民、直到 住产出 7 个为止。

#### 第二关 采集

任务: 障设存储深坑, 谷仓, 港口。

开始有 3 个村民。在右侧水边, 有 3 株小麵帽, 深村民去采集, 以增加粮食。到左边倒 林里伐木。以后适出的村民都派去伐木, 因为任务要求的 3 项建筑只需要木材。那 3 颗果 树毛缰定后, 从附近的浅滩涉水到对岸, 又见大片果树林。随着采集的进行, 伐木的人越来 转组, 木材产量大大增加, 建筑任务也就很快完成了

#### 第三关 发现

任务: 找到 5 个地界标志。 知规利比亚部落。

城中心有下方有3 標果树, 将村民派去采集树果, 然后创造 2 个村民, 也就去采集。这 14 关具侧造性房、谷仓、铸物坑。不过,因为任务只是"发现",因此只需要造住房、以便创造出更多的村民去探险。以后发现伤人的狮子和鳄鱼,这是新的食物来源。派村民在地图上仍处挪走,去找寻一种疆动的噩色欺唬,这就是传说中探险家督下的地界。向右边探索时,出现利比亚鳄兵向村民袭击、可用村民将他引至建筑物附近。牵制住利比亚鳄兵后,其他村民重新上路,就可完成任务。

#### 第個個 新时代的黎明

任务: 进化到工具时代。

所在的半加上做有可采集的果树,可花城中心的名下方定,系林大象,得到食物。像阿象肉,再造出几个村民,开始找树。木材到 100,装造港口。用根标左键点击器口可造船。先造出流船,开到水城中有鱼儿和鲸跳动的理方进行捕鱼、捕鲸,并运回港口作为新的粮食来源。这个半岛总共有 2 只象和 2 只聊子,可将全部村民派去挪取猎狮。食物到达 500,又修建了 2 个除港口外的建筑物后,点街城中心,进化到工具时代。

#### 第五关 前哨战

任务: 截环故种族。此类没有城中心,也没有村民,只有7个战士。将面面右上方外交(Diplomacy) 薬草中将与 Thutmose 都落的中立(Neuter) 关系改为敌对(Enemy)。实际上不做此项改变也描过关,但最好改一改。让都队向看走,消灭遇到的一群敌人后就可过关。

### 第六美 农业

任务;控制尼罗河流域、发展农业、粮食储养到400,并消灭利比亚人。

此关已在工具时代。粮仓务有3棵果用。让3个村民去采集,把3个土其调到粮仓北南,保卫粮仓和村民,敌人继供就会从北方来偷袭。将普通士吴升级为斧头兵,调往粮仓北部增援。将北方那批来犯者消灭后,果树也差不多采集完了,可深村民伐木。派斧头员向左涉水过河、先攜致利比亚人兵青,断绝其兵源,然后再撤毁其除城中心,继且以外的建筑。在地图左侧找到一个表明尼罗河源头的遗迹。

修建市场(Market)和农场(Farm)了。农场最好盟挨看市中心和關仓、可省去应慎时间,加快粮食生产、有了粮食和本材、又可能建商术场(Archery Range)和马房(Stable),生产马泉和骑兵。本关可进化到青铜时代(粮食 800)和铁器时代(食物 1000、黄金 800)。进化到铁器时代需要的黄金,可造港口,再造商船、行利比亚人贸易、贸易时应选择用木材捆黄金,这样利比亚人就不会有定量的粮食生产人口,进化到铁器时代后,然后继要全部利比亚人继续。本关不进化到铁器时代,也能过关、但得分较僵。

## 第七关 赞易

任务:储蓄 1000 石头和 1000 黄金。

條村民采馴果樹,然后生产村民在城中心前方的林边修建兵营,继续生产村民,参加采集,加速粮食生产。大量生产步兵,并尽快升级成务头兵。敌人会从海上出动炮舰攻击我方港口。陆路上也有号兵和巨马率从左面攻过来,消灭敌巨马和马兵后,可从项围左上边到左上角,得灭敌村民,攫股除城中心及港口以外的建筑

飲**用**的特由海南攻击我方域中心。可让村民修理受伤的城中心。在修建市场后。可造农场快速增长粮食,在粮食达 800 时,进化到工具时代。从城中心派村民往下方走,在下方

海岸建设港口。港口对面有个中立国港口、造體商船与它进行以木材换黄金的贸易。把护卫舰升级为战舰, 造 8 模战舰。前往曾失去港口的地方, 告领 3 模裁战舰, 然后击毁左侧半岛上的两都投石车, 消灭 2 个 号兵, 注意不要攻击敌港口。战斗结束所打遇了修上贸易通道, 断其也没有敌人来骚扰了。

再修建1个港口,造2艘商船,分别对32个敌对国港灯进行黄金贸易。造1 權遠隸 船,将村民送到左侧半岛修建城中心,再造村民开采岛上的4个石头矿。完成任务指目可待。

#### 第八关 改革运动

任务:俘获敌人,遂至我方城中心。

将北边郑几个村民遭到储蓄坑附近树林秋树、城中心附近的村民建设农场。大量生产村民,建设农场,代树,到北边开采石头矿。在建设初期。不要去增图左侧侦察敌情,否则敌人被惊扰后会派出大批弓兵泄动攻击的。在情水场升级弓箭,然后大量生产弓兵。从城中心往左走,在调畔发现金矿、得弓兵调往金矿附近,护住金矿,阻截可能进攻城中心的敌人。这时,用采集的石头在金矿附近维建一些防御塔。在加强金矿区的防御后、在北边采石头的村民已把石头采集完毕,把僵僵调回,开采金矿。金子开始增加时,在神庙里研究占原水。并升级牧师的攻击力。让牧师与马箭手从湖下方向地图左侧出发、发现了敌人的部落。可让马兵去对付敌人的弓兵,而两个牧师则去转化巨弓。将转化过来的巨弓引至城中心旁边,任务完成。此关牧师死自或敌都队全灭,都无缺过关

#### 第九关 占领者

任务:占领大尼罗河岛,并建立1个城中心和2个防御塔。

一开始即处于直纲时代。源村民建设农场、然后生产温更温的村民去欧河、采金。当粮食达到 1000、黄金 800 时, 修建了两个青铜时代的建筑物(如政府中心、神庙、炮厂、学会), 进化到铁器时代。

在城中心左侧河岸修建港口,港口对岸就是警占领的大足罗河岛。敌人在岛的沿岸建有防御塔,将护卫舰进化到巨炮舰(Cataputiriceme) 建造巨炮舰,驾驶它绕大尼罗河高一脚,在敌防御埔町程外将其全部摧毁、大尼罗河岛上有不少伤人的狮子和鳄鱼,可用舰炮消火。海除敌人在大尼罗河岛设置的锋路之后,造舰运输船,载村民前往岛上登陆,修建城中心。岛上有大量石头前,可疆地生产村民进行开采。有了足够的石头,造出2座防御塔。点力省仓,对防御塔进化研究,防御塔进化到最高级,任务完成。

#### 第十关 海军的战斗

任务:帝取希腊人的人造物品,将它带回城中心。

点击港口,将护已舰升级为战舰。大战生产村民,采集粮仓券的果树。在城中心伐木战舰升级完毕后,建造战舰,击汽来犯的战舰。果树采集完后,源村民建农场、投木、采金。造工座伸庙、造炮厂,然后造一门炮守卫港口。当金子到达800、粮食1000时,进化到铁器时代。在港口见战舰进化到巨箭舰(Trirone)、巨炮舰要消耗本来已为数不测的黄金,而运箭舰只需木材铁可以割造。点击神庙,研究占星水、来世、一神论、狂热,在港口制造8至10粮运箭舰、舰队出市,推毁希腊人的海上舰具和海岸防御塔、以及北方半岛除港口外的系措

人建筑及郵訊。制造 2 機大型运输舰待命。制造商船、与希腊港口进行木材模黄金的贸易。 生产牧师侧普通购兵。用运输船送往北方海岸整陆 如果还有敌人的部队,就用骑兵来对付;若具有一些希腊村民。则由牧师转化。人造物是放在一个门在背面的堆倒成的碗子中的四轮车上的那个木盒子。如果此时已经研究了一种论、则可让牧师特化建筑物、但要光深等兵撤毁挡道的建筑物,再派牧师转化人造物。让它乘船回到城中心。

## 第十一关 法老丰碑

任务:建筑金字塔。

在城中心左斜方向的海岸附近修建长营, 生产矛头兵, 以浅滩到港口一线进行布防, 就 图将在这一带要贴。由于我方大脑与左边的两块随地显被河道分隔, 但是有浅薄槽座, 在家 数模式的限制下, 敌人从看不见的地方偷偷要贴的。可在兵营和马房间时生产斧头兵和骑 兵, 将我方大陆和左面两块大陆的海岸线甚至全境"完全照亮", 这样敌人就不会出来骚扰了。

在港口进化并生产战舰,如强海岸的防御、有一艘中立间的商船与我方进行费金贸易。 用战舰跟踪这艘商船,可在西南方向上发现了中立国的港口(在一个小半岛的原确)。进化商船,造出四艘,以一定时间栅隔出航到中立国港口,以木材拥黄金。在有鲸鲵跃的海岸隔近修建渔港。在渔港进化钓鱼船为捕鱼船,进行捕鲸活动,并派战舰在附近守护。

派士兵港过浅滩, 侦察到左侧岛屿是个森林茂密的岛屿, 又有了新的木材来源。有了是够的黄金、粮食, 可进化到铁器时代。源出的侦察船在最两边发现一个半岛上有丰富的石头。造一艘运输船, 将村民运到那里修建城中心, 就地生产村民采石头。 在木材 1000、黄金1000、石头 1000 时, 并给修建金字塔。

## 第十二五 包限連備

任务:圖珠迦術人的政府中心。

这是埃及文明的最后一美。从石器时代翻步、而邀南人已是快器时代。在战役前期、必须分配好策器。不停地生产士兵、因为在遏南人北面附近、侧侧野备战工作。最村民的往存侧排序(晚了路线会被邀南马兵封锁)梯建港口、村民沿着地围边线走(要亲自操作)、以避免被敌方攻击。派村民采集城中心旁的那些粗陋、连续生产士兵。港口进好后、把建港的村民也派回来采集。有港口造钓鱼船、附近有这条河唯一的一小群鱼。在迦南人的大规模袭击 新(如果拥有战斗发生,而兵员达到15人时), 特停生产兵士。

在粮食到 500 时进化到汇具时代,将战士进化到斧头兵。这时没多少粮食了,所有村民都参加在兵营充量树林伐木。建造储蓄坑和粮仓,就有了治市场的能力。遗市场后,能造粮仓,这样就有稳定的粮食来源了。大温农场,进化到青铜时代一建造地厂,然后制造炮车。这样,可在通南人的防御唱射程之外攻击他们。

一条河道将地围分成南、北两部分,从左侧上圆高原,发现了大量就会和石头矿。随着时間演逝,又进化到铁器时代。由于资源的极大丰富,甚至还能跑进金字塔。加聚扩架,并研究器种科技、生产五、六层境率、用它们击毁造南人防御体系中的大量防御器。反击战开始了,集结了全部军队修过河道中部的浅滩往北方进治,最后将迤南人的城中心都毁。

## 光荣的希腊

#### 第一关 把细贴地

任务:建立5个农场并推验敌方全部农场和南方的1个石料场。

我方才个村民与6个战士来到一片来加大船。这里已有3个敌对种族宽行到达,的途险感。队伍沿水边有移到地图中央的失常上,在侧水城中发现危。在此修建继日,城中心和住房,战士在空地前方守护。不久敌人出现,由战士招住敌人进攻。我本,在港口遗钓鱼船,分别派往■个鱼区。接下来遗军者,在粮食达到500时,进化到工具时代。建设马房和箭术场,大量生产青兵和弓兵。打败敌人大规侧进攻后即可过关。

#### 第二关 守卫者的塔

任务:夺取遗迹,并在其旁边建筑两个新御塔。

一开始处于工具时代。研究养头,将统同的村民派到左侧粮仓下方采集集子。在城中心生产村民,翻建农场,提高粮食生产速度。在木材不够时,生产村民去欣树。不断生产养头兵,并派往北方侦察情况,发现不断有敌人从北方的浅滩涉水过来,对我方进行攻击,于是用养头兵将敌经过的那片同林的两个路口封锁局来。将建简温场和马房。在粮食到达 800时,进化到青铜时代。漆村民在粮仓前的海岸建造港口,然后研究并建造放脱,向石沿着海岸移动。到达与敌占区相连的那个浅滩时,将这个浅滩封锁起来。后线的舰队到锁了所有"没有敌人防御塔守卫的浅滩,使敌占岛变成无人岛。

建造炮厂,生产炮车。用炮车撤毁敌防御塔和其他一些建筑物。在西北角上摧毁那个被敌人两个防御塔护卫者的遗迹。然后在粮仓进行研究工作,这下可造防御塔,每个防御塔特耗费看头150。防御塔建造起来后,升级到最温级,过关。

## 第三关 殖民扩张

任务:攻入敌占区、并在罪里建立政府中心,或者找到3处遗迹。

在兵獨研究探头,在港口建造护卫舰、护卫航造好后守护在港口,组出不断来辐抗的敌舰。截士升级为斧头兵后,就派出侦察环境。本关的大陆没有浅漆与其他岛屿相连。将造出的斧头兵将海岸全部侦察清楚,防止敌人偏袭。派村民到港口附近,继修被敌舰只击伤的舰船利港口。并用护卫舰击流多艘敌舰。多流战舰,沿海岸线布防。再建港口,坐产约岛船,在护卫舰的护机下在海中捕鱼。当粮食到达800时,进化到青铜器时代。

派村民开采在侧的石头矿,在粮仓研究石墙,但生产防御塔后沿海岸移建防御塔、进一步加强防御,在本岛的左侧发现了一处遗迹。建设地厂,生产投石车。在敌人的舰船偷袭时,发现那些敌舰能发射巨箭、说明敌人已经进化到铁器时代了。而我方层进化到铁器时代还需要 800 售金。只有找到并开采着金、才有可能建设更加现代化的强力部队。

故舰遭埋围中部侦察到一个岛屿,岛屿的沿岸有些防御塔。岛的右侧是敌人所控制的那片大陆。岛北是由浅潭连在一起的群岛,有不少黄金。派3艘战阻击毁敌人在北方中心岛的防御塔,打开登陆的缺口。造鳢运输船,将投石车运往登陆的缺口处, 慷毁岛上的防御塔。

源战戰到北部群岛,消灭船上的敌方斧头兵。這精體运送村民从中心岛左侧去北部群岛在侧登陵,在一个无念子的小岛上建设辖署探坑。然后涉过浅潭,在最左边的小岛上开采金矿。用运输船载村民棚投石车沿左侧出发。中心岛左侧还有一个森林茂德丰岛。在避开

敌防御塔的一块空地上登陆。在一片林间空理中发现第二个遗迹。

建设储蓄深坑,然后伐树、在黄金到达 800 时进化到铁器时代。在各建筑物中作各项研究,增强实力。源超级炮幅前往右侧放占大陆,击毁沿岸的炮台。把巨弓进化到最高级别,然后造巨弓、骑兵,用运输船运到东部大陆。在敌人的东部大陆最东的围墙内可发现第三个溃迹。

#### 第四关 特洛伊战争

任务:改进特洛伊城。

点击相仓,进化塘。源村民到后下侧不远处开来石头旷,农场和伐树。点击港口,把护卫舰进化相战舰。在城内锻线生产村民。派骑士将东部和南部的海岸线侦察出来,再派两个城中心新生产的村民沿海岸维防御塔,敌人很快就出现了。接下来再源村民开采石头,建造防御塔,并进化到青铜时代的顶点,然后进行其他建设倡扩充军备。

由于敌舰船不断前来骚扰、防御塔也经常受伤起火,应常备一个村民守僵在附近,及时修好。造战粮、将整个战区的情况侦察一端。根据侦察,了解到特洛伊城在东部大陆。北部是一个不在任务目标中的一个部族。在中部海洋中,从北到南有3个岛屿;北部小岛上面有少量石头前和黄金矿,中部是个只有儿妹树的小岛,南方的岛鸮大一些,没有石头,但有大量黄金矿。由于北部小岛远离特洛伊的舰队,可先让运输船运进村民的往该岛开采石头矿。北岛的石头最好只用作维修防御塔的原料,接下来开采黄金。

选神庙,用黄金完成在神庙里的所有研究项目。修建马房,生产骑士。振战舰前往潮岛 右侧礁石沙洞区,消灭那果的两手群。后续到达南岛的运输船沿进村民采矿。在东部,特洛 世人建了不少防御塔。由于此役不能进化到候器时代,所以不能生产炮舰去对付防仰堵,因 此建炮厂制造投石车。

特洛伊境内的防御塔多集中在北部、因此南部防守较弱,可派战舰沿南部海域到特洛伊 的南部海岸、射杀在特洛伊南部依伐树木的特洛伊村民和巡逻的战斗人员,另一批战舰则 消灭沿埠敌方投石车,为进攻部队扫消降碍。

特洛伊爾部沿岸的敌人基本南浦后, 课出两艘通输船运送模石车看一些战斗人员从那里登陆, 沿海岸线向北强攻, 摧毁特洛伊北部港口, 让它不能再生产舰只, 然后追杀敌人的现象战舰, 取得对海洋的控制权。此后, 迟早翻能攻人特洛伊。

#### 第五关 防守反击

任务:夺取人造物品并確採种庙。

地图最上海有写兵和骑上正在敌方试奋勇杀敌。将部队训往左侧的一条小径撒下由来。来到平原后,继续向有下方海岸线翻遍,沿途歼灭阻在路上的敌方弓兵。登上海岸边的两艘小型运输船,向左驶向对岸。登岸后,向南行进。途中捣毁敌防御塔及旁边守护相的巨弓,消灭附近的敌弓兵。来到看一海岸,在附近可看见我方的一艘小型运输船,用它分两批把骑上送到左下围的大陆。登岸后,见到我方的大本甚觉奥城。城中既无村民,也没有货额。让牧师赛治受伤的骑士。再派牧师和弓兵,投石和出左侧城门,用运输船登上对岸,击毁防御塔和巨弓。随后在林前遗中部,用投石车撤毁了防御腾、登上运输船,从正北方向上岸。用弓兵射杀岸上的敌人,用牧师将敌舰转化为找舰,继续向左移动,先后击毁敌撤口和

防御塔。转向北部山区、击败敌防御塔。然后将那队撤回平原整骑。

从推典调整输出和榜象射手。将榜象射手、号兵、投石车组成新的突击队、又进行一枪 攻击。在出道拐弯处消灭敌号兵、摧毁防御塔一步步为救、除礼稳行。来到敌城人口处。先手 掉那几个敌牧师。用投石车击级敌防御塔。用牧师转化敌部队并对曼伤的投石车进行治疗。 最后攻进敌城、人造物此时被围在坚固的墙中、旁边是要予以摧毁的神庙。摧毁神庙在内的 所有敌建筑物。用投石车裹开影墙、由牧师上前转化人造物。

#### 第六关 被包围的雅典

任务: 存取敌人的人造物。

战役开始时,我大本营在一个半岛上,便西北方有附墙追防即塔护卫,其他方向则拥临 大海。围墙外的农场不断受到敌军的轻扰,还有一些敌人不断从左侧大陆来偷袭我方防御 站。

源有的石料不多,在半岛右侧旅察到一个有石头资源的岛屿、用运输就运送村民到石头岛开采。由于本村存储也很少、于是在大本费内砍伐树木 大本营墙外两北方向上有黄金矿。在这个方向修建防御塔,并便相邻的防御路间能互相保护。这时敌人主要或脂防彻塔,使我方村民能从容继修正在攻击敌人的防御塔,示退敌人后,在金矿旁修建储蓄深坑,开始采金。用福服与南面的斯巴达港口展开黄金贸易,有了足够黄金后生产牧师。造战舰派往西部大陆沿岸消灭现敌,然后调集牧师与骑士、方阵后牌兵组队委徒。最后,在西部大陆的南那发现了一大堆人造物。

#### 第七关 约3777的攻击

任件:存取人造物并选问政府中心。

战役开始时,政府中心处于北方的角上,只有少量部队置村民在南方的角上。让部队符小路向西,将最西角上的敌人清灭,并较化了显确象战士。拐角有座敌域,杀退敌人,将城中所有建筑措置,这里带着水域、又有大片树林,是个发展的好地方。

光键流子储置深坑,然后代本,用木材建筑住房,然后又修建港口,开始建造战舰。派上 使战舰护港,其他街水道向南侦察。在侦察途中,摧毁波斯人圈防御塔及住房。南部角上有 个金矿和一些敌人,消灭金矿守敌后,发现金矿旁就是一座波斯人的城市,然后造出战舰加 人部队。

将战團個向兩部角上,推毀波斯人的城市。 侦察水道,发现只有刚才被毁的波斯城市后面有山口通向"外面的世界"。造出一模运输舰,将所有人员运到波斯城市遗址。禁酷后,由毁山口的"鹿防仰塔。在金矿附近鲜建罐解聚坑,开始采金。然后建炮厂,生产巨号。金子采完后向东进发,捣毁波斯人设置的两渡防御塘,出峡谷进入平原。 东边角上还有一座波斯人的城市,摧毁此城后往左,打掉另一段波斯防御墙来到海岸平原。沿海岸的路继续往左,见到第三座波斯城市。城中有个被四面墙围起来的地方有个人造物品。用巨弓击倒一般后,由牧师转化那个人造物。 谦村民修建港口, 造运输船,将人进物运到小岛上的政府中心。

#### 第八姓 量后决战

任务:消灭所有敌人或摧毁敌人建筑的奇遇。

此投有时间限制,而且难度很大。

故役一斤始,在东边发现敌人的奇迹。让村民建设地门,并在大本香充侧建设防御塔, 升采石头矿及砍伐树木。炮厂建成后,赶造巨弓。此时根据情报,大流上已经开始建造奇迹 了。在港巨弓时也要建造防御塔。大本营左侧会有两部放投石率先后前来偏袭。造出多张 拉马后就可以出出了。这时可能会有敌人从左侧偷袭大本营,但闪完成任务的时间极为第 迫,最好将全军撤出大本售。

东部的奇迹被坚固的磨墙围住、墙边有防御塔、墙内有大侧弓兵。可让部队在围墙西北 数闭巨弓击毁防御塔、打掠守侯在墙内的弓兵、接着、再裹开一段围墙冲进去。向湖心岛上 的奇迹望最、在计时结束前将奇迹击毁。倒计时结束后,借来坏消息:大流出的奇迹建成 了。此时而往两边侦察到一个奇迹。然后又开始倒让时。

"边向大本得调团战斗部队,一边在大本营生产尽具相骑兵;并用剩余的石头,向左侧 奇迹方向锋速防御塔。出击粗队调回,与新疆的部队集中后,向西进发。

大流士的奇迹也建在坚固的图場中,也有防御塔拉里。但图墙范围比东边的大,里面守卫的部队多面强。由于敌人的奇迹靠北,可侧正面的防御塔击效。 阿清除阴境内火力范博内的敌人。再用巨弓覆击图墙,让温队从缺口往里冲。如棚时间不够,就不想与敌骑兼射手,方阵盾牌兵等强力部队纠缠,直接摧毁了敌方奇迹了事。

#### 巴比伦的声音

#### 第一关 神圣的守护者

任务:转换或破坏敌方的两个部落。

一开给我方只有一名牧师。在出发地点有大量会扩和石头矿。让牧师沿水道向北走、 由浅滩涉水向东路上另一片大幅、往东走到东边角上,在一个还在石器时代的敌人原始都养 旁,转化敌村民。

让转化的村民在这个即得左下侧不远覆从果树旁建设我方的城中心,然后开始采集树果。继续转化放村民,将转化过来的村民派去果树果,伐木。木材足够时,在城中心右侧像建粮仓,为防御塔研究做准备。

此时不要急看修兵营,因为一旦兵营修舒,敌斧头兵就会出现。修舒粮仓后,用粮食在城中进行进化研究。让优本的村民去开采石头,为以后修防御塔作准备。

进化到工具时代后, 出现敌斧头兵, 让牧师将他转化过来。在大木营券建设防御塔。旅出村民前往最初的出发埋点, 先在矿券建造储蓄保坑, 然后在附近修建防御塔。在矿区相没满间建港口, 并建造护卫舰。然后沿水道向南, 告沉南部的一艘敌护卫舰。溃的负制, 在浅滩以南侧飞。在港口再进护卫舰,组成舰队北上。在浅滩以北不远处, 发现敌地口, 在消灭敌地口的舰船之后, 推毁了这个港口。舰队继续北上, 歼灭敌两艘运输船, 切断敌水上运输线。

在舰队行动的同时,在战难等修建防疆塔,切断敌人经由浅滩进犯我方大本营的路线。 舰队行动告一段落后,回到浅滩处加强对交通疆冲的控制。然后进入和平建设。

修建市场, 建设农场, 增加粮食产量。又建造了马房和灌水场, 在粮食达到 800 时, 进化到青铜时代。建造神庙和政府中心。在侧侧 1000、黄金 800 时, 进化到铁器时代。并使粉御塔升级到顶点。在神庙中进行研究活动, 生产强力牧师。深牧师转化大丰侧内及其附近

的所有敌方建筑物(具有城中心不能被牧师转化、伽无军队、可梁村民将其捣毁)。消灭了两个部落中的一个。深牧师细战的部队前往另一个敌部落。将敌人或建筑物全疆消灭、摧毁 或核化。

#### 第二关 夺宝奇兵

任务:夺回两个被敌人盗走的宝物。

战役开始、派村民去城中心旁伐木。

点击港口,迅速生产的数幅在港口左侧鱼区捕捞。当粮食达到 500 时,进化到工具时代。棒建化房,在粮仓展开防翻挤系统研究,然后派村民在港口右侧、港口与营养之间的岸边、最北角的石头矿劳建3个防偏塔,这3个地点翻岛敌方偷袭都队容易登陆的地点。然后还采石头。北角上还有个有鱼的小内湖,在那里修建港口,造钓鱼船钓鱼。有了雪的石料来都后,在港口左右沿岸补建一些防御塔。以应付今后敌战棚的频繁袭击。

在粮食 1000、黄金 800 时, 进化到铁器时代。在神庙进行所有研究, 为生产量强的牧师做准备。在政府中心, 研究防调塔到最高级。生产牧师。建造了游术场, 生产双轮马车射手和金甲转士。建造运输船和战舰。派运输船运载牧师和金甲骑士登勖宝岛。先转化了岛上的残敌, 然后转化宝物, 将它遇回大陆。在郊队处上宝岛的间时, 派舰队 开赴东半岛的股东, 端。进开西侧的防御增火力查围, 歼灭东侧敌人的有生力量。在海军舰队为整陆部队扫除, 建来牧师和金甲骑上, 沿途转化敌人的军事人员、村民、建筑物。

西半岛映画放强力炮舰,用物师将敌方炮艦转化为己方炮艦,打掉了西半岛的港口。这样,取得对整个海洋的控制权。在转化并占领东半岛后,派转化过来的村民上岛修建了神庙,并而对调半岛修建了港口,然后用舰队扫滑西半岛东疆故军墙面部队。振牧师登陆,分头进行转化工作,步步为黄。最后进入疆大本营,发现了第二个宣物。

#### 第三关 失去

任务:消灭全部敌人。

战役开始时,有上个牧师和6个号兵在一个孤岛上。派牧师来到岛北浅滩之上,转化对面岛上的战牧师和号兵。第三个岛的弯角里有条敌运输船,立即将它转化过来。则运输船接走两个小岛上的号兵和牧师,来到东边角上,顺水道向左,在一没滩处登崖。

上岸域, 消灭敌村民。左方有敌人的大本营、闹锅饱有不少防御罐。比上、五个弓具与一个牧师成一进攻小组, 由弓兵分散敌人火力, 牧师进行转化工作, 最后攻入敌大本营。先转化敌方军事建筑、如箭水场、马房、兵营、防御塔, 港口等, 然后再转化民用建筑。利用转化

过来的村民、修建城中心。在彻底占领该半岛后,在港口建战槽,侦察其他岛槽(都是一些小岛),顺便温沉敌方的零量的鱼船。在西部的一个岛上,发现敌投石车和村民,回去造投石车 送到岛上,将敌人消灭。

#### 第四关 返回

任务:消灭全部敌人。

在神庙徽全部研究。建造地口, 在地口研究新型战舰。细或第一支海军舰队。向西到 原来失去土地的地方, 这个地方是个很大的岛屿。 我方舰队在岛的东面击毁敌地口, 切断敌 舰船的生产基地, 取得了制海权。舰队绕都解岛沿岸航行, 轰击岛上敌建筑物, 部队和村民。 在地口建造运输船, 在神庙生产牧师, 然后用运输船运送牧师和斧头兵, 胜利已经在想。

#### 第五关 猎物的脑迹

任务; 找到人滑物品。

此关即有一些等头兵、先向西南方向走、消灭阻在道路上的狮子、大寨等动物。在经过两头大寨漫步的地方后,遇到一群号兵。消灭两群敌马兵后、与我方骑兵汇合。都队冲过南方的敌防御塔群后、折向北、与我方另一群骑上汇合。向西面行、消灭敌巨马、冲过敌骑寨射手的防线。往右、击败前方路上8个敌方防御塔、冲过防御塔封锁线后、沿路向东、消灭一些敌国马、投石率的、遇到大群敌号霸手。譬冲过马箭手时,迅速消灭敌牧师。转向北方、盘上浅湖湖畔我方的一艘小棚运输着。向水北方行艘、绝过有侧一处树林、来到一个长条形轴境。整陆后。向右越过窄条状浅滩、侧贴出发。在湖中的一些浅滩上见到敌巨弓和投石车。将它们转化过来。湖的东北都看我方的两艘运输船。将巨弓和投石车运到北部船上的一个半岛,这里有敌防御塔、投石车、鼠马和骑士防守。对半岛发起攻击,在那个半岛的里面找到了要找的人遗物品。

## 第六关 保護

任务: 护送人造物品到神庙。

此关由 5 个弓唇将人遗物品护送到西北方向上的那个神庙中。

从出发点向北, 在见到两头大蒙时转入东北方向的绿地中。东面有个有潮心岛的内湖, 在圈的北面有一大群舞子。摆開北的舞子全部射杀, 从那里向北涉过浅融到达水道对岸, 从水进对岸曼陆后往东北方向走, 从敌港口券走过。转向两北, 建过一片浅滩, 进入敌钢墙中。最好不圈停留, 从围墙左侧的出口出去。继续向左走, 沿柯林边绕过去就到了神庙。

#### 第七关 幼发拉底河的统治者

任务: 滴灭敌人及其占星术。

派村民采石头带,在兵营旁建造防御塔,向石烧过树丛下方,可找到金矿,在这金矿北部还有一金町。在北方金矿旁建一防倒塔。在粮仓旁建第三个防御塔。然后采集粮仓旁果树林,在城中心旁建造农场。将士兵升为最高级。然后在兵营生产到米温,在防御塔和金矿布防,以防敌人偷袭防御塔和袭击采矿村民。由于资源有限,敌人又不断前来抢夺资源,于是在石头矿、金矿、树林旁都安排到水家守卫。而宽防御塔并升级。果树采完后,让村民建作房、采金。由于要进化到铁器时代需要有青铜时代的2个建筑物,因此要源村民建造种脑和炮厂。在粮食1000、黄金800时,进化到铁器时代。在神庙中进行所有研究项目,研究完成后,制造牧师。让牧师和剑水师组成战斗小组,从海湾浅滩有侧出发。由牧师上疆转化敌人的防御塔群、攻占整个东部大陆。在战斗中、西部大陆的一个部族会派出强大部巨马舰来支援。让战斗小组回到大本营稍事体整,然后向半岛左侧进发。特战舰开到敌温过旁引诱敌巨马舰和我方牧师法力范围内的牧师转化。温后将敌人港口击毁。再用巨马舰队落平两部沿岸的守敌。为下一步牧师和剑水温组成的部队整陆西岸扫清速路。过关在他。

#### 第八关 决战

任务:權獎敌方奇迹。

让村民在大本营修建第二个城中心,在城中心生产村民,分别混去采金、役例,修建农场和住房。相模食达 1900,黄金 800 时,进化到软器时代。在港口研究巨弓舰和大型运输船,在大本营港口附近再修建箭术场。福西边的敌占岛上城中心附近建设农场。在大本营的两个箭术场生产需要射手。在储温深坑中研究射手护甲,以加强强要射手的防御能力。在北部海岸建设第二个港口,作为距前线最近的进攻俱垒。港村民在北部港口旁修建地厂,大量生产报看车,在两个港口生产巴弓舰。然后向北部出街、当近弓棚瓶达北部敌人海岸时,沿海岸向右,来到敌占大陆那个能通向敌奇迹的唯一大门口。

搁毁敌人大门口的防御塔、港口及其附近的舰船。同时,消灭了守护在那里的敌兵。这

时敌人的奇迹已经建造完成。游戏进入倒计时。将投石车、精象射手登上运输船前往北方 大陆敌大门左侧树林旁的海岸。投石车击毁大门左侧的敌防御塔和阳墙中的投石车。然后 战攻右侧敌势大门。让投石车击毙大门口的敌牧师。由于时间不多、棚迅速往大门内冲。 用防御能力强的特象射手直奔敌人的奇迹,将敌奇迹化成灰器。

#### 五、游戏心得

#### 秘技一

按 Ctrl t N 链开始新游戏,然后进入单人游戏(Single player)的战役模式(Campaign),在游戏中按以下组合铀可得到相应格技:

Cel+C:出现游戏制作时的情景和制作人员名单;

Cerl + F: 專刊食物 1000;

Cirl+G: 得刊金銭 1000;

Cirl+ P:按下風标左體能放下岩石;

Ctrl+Q:快速速造:

Ctd+S: 侧到石料 1000;

Curl+T:开启~·张关于木料、食物、金钱、石料的菜单;

C园+W:新到木料 1000...

#### 都技工

进入作弊(Cheat)方式,输入以下字符率(大写), 按 Enter 键后就可得漏相应的移技(要 注意的是在开始游戏时, 需将选项中的作作模式(Cheat Mode)开关打勾才行;

BIGDADDY: 主使旁出现装载火箭兵的截至(攻击力 300);

COINAGE: 获得 1000 单位金钱: 👞

DIEDIEDIE:消灭所有敌人;

FLYING DUTCHMAN: 投石相(Juggernaughts)变成飞行船(Flying Dutchman), 可以上 胎地,但仍然不能飞跃倒或建筑物一类的随即物:

GAIA:控制地图上的动物(不过人类成员会失去控制,而且不能控制会飞的。如属、乌等);

HAREKARU育茶:

HOME RUN: 本美取胜:

KILL#:系排某个玩家,这里#表示玩家的起始位置(收值范围1-8):

MEDUSA:村民變成更仇女神鄉杜莎,当他自杀(港中自杀物后按 Del 體)或被杀后,变成一名暗黑骑士(Black Rider),如果再次被杀戮变成投石率(Heavy Catapult),再死就真的死了:

NO FOG: 走过的区域不再有雾笼罩;

PEPPERONI P1ZZA: 获得 1000 单位食物:

PHOTON MAN:在重量旁出现一名核子兵(Nuke Trouper);

QUARRY: 获得 1000 单位石头;

RESIGN:投降;

REVEAL MAP:显示完整地图:

STEROIDS:快速建成,即升级或生产不用花时间,但仍要转费物资;

WOODSTOCK: 获得 1000 单位木材。

## 地球继承者之妙狐神探 Inherit the Earth

一、游戏简介

这是一個實驗类游戏。

二、完全攻略

#### 直林

事情开始于孤族的利夫与队族的史考料之间的总决赛。结果利夫输给了史考利。利夫■女友情愿出来安慰利夫一番。正在利夫懊恼时、康鹿队长出现了。他奉森林之王的命令。寻找风暴之石。正巧野猪队长恒率领他的手下到来,他们不愿受耀鹿队长的约束所和他发生了口角。在争吵后,野猪队长突然把矛头指向利夫,怀疑风暴之石是利犬偷走的。利夫极力辨解也无济于事、借思也靠忙作证。利夫为了洗刺或情,等应负责去寻找风暴之石,碾度及野猪双方各排一员放视。慢嚏派伊亚少财,野猪则派欣克队长服防。康鹿队长告你他们、时限为下次的月圈之代。然后野猪带走了借恩做人质,以免利夫前伸。

#### 宝石寺

利夫患出帐篷,来到右边算命人的帐篷,便想进去算一算未来的命运,照便再用算命人的水晶球找一找真正的即犯。一阵交谈后,算命人建议利夫到犯罪现场查查看,顺便见见神殿的守护者——艾拉那女护卫,不过对她一定要真诚。路上碰到一些动物。与它们多谈话,以获敢有關的信息。经过艾拉那所住的小村庄后,利夫一行来到了宝石等门口。本件多数的艾拉那在丢了风暴之石后更不轻易相信他人。无论利夫如何解释,甚至用人搭担保也不行。她要利夫去找一份森林之王的信物,以说哪利夫的身份。前往森林找到森林之王后,把艾拉那的整理告诉森林之王。于是他给利夫一个金型果作为信物带给艾拉那。这个金苹果是森林之王从能还是一名出兵时,由前任国王遗给他的出战纪念品。找到艾拉那,把金苹果交给她。艾拉那便打开花园的门,让利夫进入搜查。利夫先到花园在侧的小花园,捡到一个水桶。在花园的右上角的角落里发现一个奇怪的脚印及一串酸毒。这可能是哪犯留下的脚印,利夫想找认识各族之冠的鼠族智者问何。

#### 酰族洞穴

到了队款的洞穴门口, 队款的看门人不理解刊失。跟他搭讪一番后, 利夫要求见长者, 但除非有剂约, 否则不得进入, 所以利夫决定看欧克和他谈一读。接着利夫拿起墙上的斗篷, 化妆品取获向内独自走去。在日暮室有一只老鼠以为利夫服整亲管理员而同利夫问题, 只得查密码手册回答他。利夫再走一小段路便可来到希斯特的房间。和他讨论宝石遗失的 问题、利夫告诉希斯特关于神殿花园脚印和酸莓的线索。可惜利夫无法把**那**印挖来、希斯特也没时间去神殿、所以他叫利夫去到雪貂村湿些石膏、以便把脚印复制一份拿回来。别忘了把骰薯交给希斯特。走到大门口、利夫叫同两位两件、接着健去雷貂村买石膏。

#### 電影村

到了當個村,何了几个雪額工匠,得知酒店有石膏实。何夫一行人又寿向了酒店(进入 雲圖村后,溫行进方向左边的一条石子路走溫底,再过一拱门,石边那个门是玻璃大师的家, 左边就是酒店),但利夫没有钱。问到高年芸的货币兑换处用银质助章兑换现金。一开始讲 定 20元,但商人后来又减为 15元,为了收心处的常愿,也只能接受。换了现金后间到售额 村满店买石膏,

#### 神殿花园

有了石膏,可问到神體個犯罪现场制作脚印的石膏模子。先把石膏放入木桶内,接着投一些水和石膏混合制成裡石膏,再用都石膏制成脚印模子,带去给希斯特看。希斯特似乎已经知道了这脚印是谁的,但哪先不告诉利夫,要他们到野猪王的城横打探消息,才肯说出实情。

#### 野猪城會

利夫遭到對猜城僅的大门前, 碰上两位想刁难利夫的警卫, 利夫三人只好演了一场戏来 欺骗警卫, 终于混入城堡内。走过一连串的长棚来到野猪王的面前。野猪王泡在泥浆池中、 要利夫走入泥浆池中才算和他说话。反正主要基摆听情报, 利夫和野猪王随倾闲扯一阵。 找个理由正想离开时, 恰好看到借息, 利夫也就放心了, 非告诉给恩一定会把债效出来。正 要离开时, 利夫觉得好像在泥浆池中碰到了什么军两, 出了野猪被爆后整理身上的皮毛时, 得到一只狼首戒指。

#### 鼠族洞穴

当利夫告诉希斯特在野猪王的泥浆池中找到了一只绷首或指时,希斯特的语气让人觉得事情不妙。不过利夫知道了那脚印起一只30 岁岁的浣熊招下的,而且希斯特根据被毒推满,浣棚可能来自北方。但大家对北方的地形不熟,因此先到由上去看一看北方野地的地形。

#### 北方約永恒山脉

一行入到了北方的永恒山脉,利夫在山上的房子里碰上了海族的杂邱。向秦邱打听北方的消息后,知道他不但是个制图家而且还拥有北方野地的地图以及捕光机。为了获得秦邱手上的北方野地地图,利夫等应帮他像理捕光机。但地图只有一份。秦邱也需要,所以他随意再帮相失复制一份。

#### 雷田村

利夫去找雲貂工匠的理确大師修复補光恒、但大师说修補光訊紹出了他體能力,因此他要去同一圖當報工匠的領袖──職卡。由于降卡也不太了解補光机,所以遭要何一同全知者。不过工会有个规定,必须是工会成员才可以询问全知者问题,于是利夫必须递过工会的测验才能成为工会的一员(解法同七巧报)。完成测验后,利夫获准可何全知者问题,不过问了老半天,仍不得要领,因为搪光机并非此物体正确的名称,必须找洛斯特到一何。问过之

后,才知情光机源名望远镜,而被损的零件叫透镜。利夫再回到主会问金知者有关遗镜的事,全知者才告诉利夫情光机但都法也就是透镜的制作方法。贯任当然落在玻璃大师的身上。过了一会儿, 曹镐大师告诉大家说没有抛光物,全知者指出抛光粉的名字叫红帖王彭昳. 包说野猪工的泥浆池里含有红帖虫。

#### 野窪城景

利夫再去野猪汪的城堡, 想办法贿赂城堡门外的守卫, 到野猪王前面和他一番胡佩, 趁机走入泥浆池中, 沾上一身泥浆。 马上找机会离开, 把红粘土交缰玻璃大师。 不一会, 玻璃大师就交给利夫一片全新的透镜。

#### 北方的永恒山脉

拿到透镜后,利夫朝亲郑的房子走去,和他交换地图。拿到她图后,碰上艾拉那派来的 使者,他要利夫把信交给艾拉那的组组阿拉玛。收下信后,利夫顿向野地行进。

#### 拘蓋兼量

走實走實。來到了狗族的城堡。狗族王子定下两种方法可让利夫他们通过:一基付费、 工是说笑话遇乐他。很可憐利夫早就没钱了,只好说了一大堆无法退人笑的笑话,最后还是 被狗王子想遇了监牢。利夫发现地上有一个木碗,就用木碗都打监狱铁门把赎率引来。 狱 卒给了他们食物及汤匙。利夫发现有一面墙的一块石头有点轻动,就用铁汤匙挖。但是惟不 动。一定是没力气,大概是太久没吃饭了。 勉强吞下狗食,集合三人之力,终于把石块推开 了。不过河口太小,只有利夫健酷强通过。利夫在通过递道时,不幸掉人狗族城镇的地下逐 害中。转了好久,终乎选出了速度,看来利夫只有单枪匹马到野地去搬数死了。

#### 猫油管区

到了北方野地,走到地跟上印有一个帐篷标志的地方。这时出现了一只猫,把到夫抓起来当俘虏,来到猫族的管区,见了他们的首领布劳法。布劳法让利夫休息 "晚。利夫从其他猫口中得知布劳法的女儿莫朴受伤的事。都二天早上起床后和布劳法交谈,利夫为了很容布劳法,答应帮她找药民治女儿。

#### 阿拉玛的住处

利夫离开整理的管区向青北方的一间小房子走去,来到置拉那姐姐阿拉玛的住处。例把侧塞进门缝中,就被一只老猫扔了出来。把所谓的门缝墙住,签于让她自己把门打开了。利夫给阿拉玛看了倍后,顺便问一问阿拉玛附近有无限生可以医治布劳法的女儿。虽然随即没有医生。侧围阿拉玛知道一些民间秘方可以教真朴。可她缺少某些药材,则利夫去寻找。肥肥药材分别是猪薄荷、蜂都及针线。猫佛得就在北方的河口边。再就是蜂蜜、利夫遭到一棵楝树下发现了蜂窝及一堆噩蜂,但次近会被叮个褙头包。利夫见地上有一些下树枝,心想可以用烟熏开滚蜂。到来看场捡到了火箭片及绳子。回到橡树下,用火石片和铁汤咖啡擦发热,点燃干树枝、粗走整蜂后取得蜂蜜。当利夫经过森林空地时遇上离人餐脚凯拉斯。他有针织套、可利夫已身无分支了,只好重复首戒桁槽他换得针线。得到3种药材后,交给阿拉玛、她拥我们好交给利夫。

#### 猫声音区

利夫看着药回到布劳法的普区医治莫朴。民好了英朴、野獾桃在当晚开庆功大会庆祝 28 莫朴复原。利夫此时要求有劳法帮他解教同伴,于是猫族超福黑时在狗族城堡的食物中下了安眼药,便大部分狗遭着了,利夫顺利推入城内。进入还宫后,绕了老半天竟不小心绕到王子的房间都,还好,王子正在帷烟,利夫见福身上有钥匙,便轻轻歌到床边以免使地恢发出声音(史鉴克即 Squeak,地板发出的声音)。从王子身上取到钥匙,然后赶去牢房把简单救出来,一起细闻城快。

#### 北方野地

继续找寻风暴之石及浣熊的旅程。教育或指很重要,却在衡脚凯拉斯手里,要把它拿回来。利夫僵在采石场的矿区内发现过一些漂亮水品。也许需量凯拉斯肯用水晶交换成格, 因此一行人国前往矿区采取水晶。当他们到采石场拿水晶时, 利夫和伊亚用尽了力气都拔不下水,还是强壮的野猪跌克把水晶取到手。拿到水晶向森林空也寻找蜜脯飘拉斯(凯拉斯不会总待在同一个地方,要多走几个空地), 换回教育或指后, 前往北方的峡谷。到峡谷时, 科夫一行不幸暖上断路, 伊亚由于有一双强劲的铜, 很轻易地跳了过去, 然后他们用绳子搭了一堆继畅僵全通过。继续向组走看到一处建口,一只老狼躺在一艘木筏上睡觉, 要给他钱或金予才背畿到失到北岛。到失把狼替或指围给他看, 老妻一阵惊讶后, 把一行人选位北岛。途中顺便问问关于或指及有关北岛上狼的消息, 但老狼不肯逃蹀浣熊的情况。

#### 北岛

到达北岛。在瀑布下遇见一具独自生活的母亲夏拉。她叫利夫不要烦恼。科夫往前走。来到水坝。在这里中了黑瓜酱人的埋伏而被关入中中一箱店。两只粮以征服者的安态来农借利夫一行的命运,这时淀熟邱达出现了。原来风味之石就是他偷的。利夫他们在中中呆了一晚、夏拉一大旱趁黑瓜酱人出去打猎时。把到夫他们放了出来。透出甲数,利夫在两长的营区中发现一个古代纪念品。

#### 古代遺迹

离开着区后,在营区东边海岸的峭壁上发现一张金卡,可情没有绳索无法取得。走弃走着,来到一块象是机场的地方,他们又进去东岬两找一位一房间幸运埋找到一根钢索,在另一制的仓库发现一扇只能打开一半的门,都摔倒人震脚滚拉斯也到了北岛上,他那里有油灯,想实又没有钱,于基确宽脚凯拉斯说岛上有宝物,并用在黑爪猎人营寨找到的古代纪念品换取油灯。他们把油灯蹦墙倾倒在那生锈的门上,门终于被打开了。进入仓库,翻了老平天,结果只有一把螺丝起子直绑带走。利夫又在另一间房内发现一个奇怪的门,不过好像温暖和卡片才能打开。想起刚才在海边躺壁上发现一张金卡,大家又返回艏聚去取卡片。欧克使用树家把到火品下峭壁,成功取回金卡。河到都希怪的房里把门打开,里面是一根迷宫。是一盟后,走进一间更奇怪的房间,拿走桌上放置着的一个奇怪的三角形装置。离开古代遗迹,来到附近的水埋。

#### 水坝

水坝附近并元异样、似水坝上方有座像观测纸的奇怪白色建筑,任何方法都无法把门打开,利夫只好使用螺纹起子便门拆了。 整面有许多仪器、利夫注意到有一个像调钟的批器。打开它得到一个类似电池的金属小侧筒。

#### 夏拉的巢穴

利夫來到層拉的業穴。和她交談时,注意到腿內的铁闸门上有个正角形凹痕。和刚才取得的王角形裝置十分吻合。利夫欄把三角形裝置敌人凹痕中试试,但没有反应。再把金屬圆筒放入門角形机器中试一试,们动了,出现了一朵隧道。一直向前走,遇到的麵一座梯子是適往水坝顶的,再继续走碰上都二座梯子,向上爬两溪后,仅见到另一座楼梯,向上爬,得爬上一座棒子就见到浣熊那边及风暴之石。浣熊那边见到利夫就看着风暴之石逃走了,利夫紧追不舍。一阵混乱中,利夫抢到了风暴之石。为了怕再被夺河去,便和欧克、伊亚互相传递风暴之石。当伊亚传给欧克时、欧克一不小心没接着,使风暴之石棒人水坝中,那套心的邱达为枪风暴之石也一并输入水坝。

#### 梅森

利夫空手回到森林之王看儿。虽然没有风暴之石、森林之工还是为利夫开了庆祝会、心爱的常思也被野猪释放了,从细饱们过着幸福快乐的日子。不过,风暴之石正在它捧落下来 看那处运作者它的机能······

#### 三、游戏心得

在游戏闸开始时, 帐篷的石上方有一座席亭。用"单取"指令可以在凉亭的桌子附近找到一顶雕图。使用魔帽可以被传送到游戏中的任何一个场景(1-290), 包括温后的结局(281)。在传送前先行存档, 有些场景在传递后会死机。

## 地心奇遇记

## Torin's Passage

#### 一、游戏简介

又详为《阿林的密道》。 是一款由 Sierrs 槽出的角色粉演类游戏。游戏容量 400MB。 640×480×256 色的分辨率。动人的音乐。卡通片的画风故里是一个传统的重新般的故事。

很久很久以前。在一个美丽的图家、年轻的圈王夫如雨添了一个可爱的王子。但是。在一个笛雨交加的夜晚、邪恶的巫师培服(Pecand)为了契夺王位而杀害了国王和王后、还是要儿的王子多林(Torin)在侍女商圣西亚(Licentia)的保护下遇离了险境。多林从小就被寄养在一个平民之家。20年后长大成人。他和券欠毋过普克优无虑的田园生活。这天、一阵狂风把他的非父、非母卷入地下。一个过路的行脚帮冒告诉他说。只有地下世界的商圣西亚才有这种超能力。多林不知道这个行即情就是增续所化妆的。为了教园父母。他登上了冒险的旅程。

#### 二、完全攻略

#### 坳上世界(The Lands Above)

在从小居住过的小屋圃取下竹平上的绳子和树帆上的差子, 两步进小木陂。在父亲的 取位旁的小桌上, 找到了父亲曾用过的烟草袋, 并在母亲心爱的珊瑚旁的针线筐中抓到了一 兼小虫。 离开小木屋,走上旅程。从路旁插一串割割,结进树丛中, 铺小虫帮信栈一片大树叶。朝前走,遇到蜗牛斯林(Slim)和史林姆(Slime), 与他们交谈, 他们想到处旅行。拿出树叶, 让他们爬上去、来到城最边的护城河边, 将斯林和史林姆放进水中, 满足了他们看到处旅行的膨银。它们会回增一滩河泥。遇到满是鼻涕虫的大树下, 把河泥放在地上, 让小狗布格尔(Boogle)变成一个盒子的形状, 友在河泥上, 然后拥在一边, 终鼻涕虫下来吃河泥的时候, 抓住几条鼻涕虫。

过了小河, 在上边的小路走, 爬上大闸顶端, 把绳子一端拴在自己的脚上, 另一端拴在伸 枝上, 往下跳, 抓到了一块苔藓。用绳子将自己悠起来, 终于够到了对肩的那棵树枝。回到 大路上, 维健向前走, 随手在路旁抢起一根圆根, 沟前骨, 来到一座造别数的圆形小服前。这 就是地下世界的人口,可是大门却紧锁着,陶林州将门边告示牌上所说的用辫子砍下一段根 前的蓝水品,响声惊动了屋里的飞兵。上前说明来意,还是无法进去。陶林情急之中慌炸自 己是前来换班的,那小老头一听换班人来了便让多林走进去。谁知这里竟有为前任准备一 ■大餐的习俗,这可苦了■休。小老头首先要了份苹萼汁,陶林费了九牛二虎之力才在路边 的树丛中找到了华兹。小老头喝了草鱼汁后又点了一道泥炒蚰蜒。陶林很快就在一棵大树 下发现了一群蚰蜒,但每当胸林一接近它们,它们就逃得无影无踪了。 正当陶林一等真膜之 标、湖中大街上的蜗牛兄弟说它们有办法提舞蚰蜒,但条件基础陶林特它们找一片最大的街 时,以助它们参加护城河奥林匹克大赛。降林顺着两根树横, 辖上了大树, 利用先前提化的 小虫很轻松蝉找到了最大的那片树叶。哪年兄弟得到这树叶后, 告诉陶林蛐蜓鼓爱吃护坡 河底的淤泥, 南它们走要去那儿整加大赛可以顺便帮踢休去找。何要接到蜗牛的速度, 何时 才能到达护城河。事是解神亲自用树叶载着它们赶很护城河,并把它们放入河中。等了许 久,蜗牛没等来,,却等来一只八爪鱼的触手, 划了陶林一腔泥。得到淤泥后, 把淤泥放在樗 下,果然引来了蝴蝶,但能泥仍然奈何它们不得一手是陶林让布基变成一个盒子,做成一个 最原始的腱提器 这下狡猾训蜖艇才中了国变 接下来该找配料了,这配料是沼泥。又一 阵好找,发现了一块沼泽地,它的两边各有一棵大树,陶体爬上了最高一根树枝,把煳子一头 绑在树枝上,一头拴在脚上。然后那么一跃……虽然抓到了一把泥,但身上面包用不慎瘆入 招绎, 自己也被吊在了半空中, 上下不得。上下既然不行, 那往左右吧, 肥相尽 韓摄动身体 (鼠标往右方连击)并顺势抓胜了右边的一根树枝 布莱跳了下去,从沿锤中取回了背包。 原来这家伙竟能站在滔溪上。

■体翻冲冲耗回去,要摆溜泥和蚰蜒一起交给小老头,哪即他不要半成品,只好替他做熟了。可是饱餐之后还要方形树根当点心,■体还是为相砍来了哪树根。这次要餐之后没再提什么要求,还且推开框子,露出一扇暗门,穿过暗门,装间整室。

小老头取出 5 块水晶, 让咖林从中选择一个米启动机关。陶林随便选了一个, 他它插入 移室里的控制器, 经过尝试, 陶林发现只要将水晶先后插入蓝, 白、红三处, 就能让中央的往 手金收起来。此时, 边上也并起了一个"高脚杯", 里面接满了电粉。陶林用空烟袋装了一些, 外把电粉撒向水晶镜, 只听"嗖"的一声, 解林被吸了进去, 来到下一个世界。

#### 艾斯卡帕(Escarpa)

等回过神来,陶林发现自己落在一棵大树上、老小心从上面排了下来,幸亏空中一顿猛

抓,攀住了块瓷砖。结果命是保住了、却摔得也不轻。陶林崛起来,捡起了那块刚才救命的 锯鼓。他抬头一眼,上面还有一块瓷砖,也顺便拿走。

左边有户人家, 夠林前往拜访、原面戰象在濱雕粵剧, 引来了场外现众的阵阵笑声。向下来到小溪边, 有个洗衣女正埋头洗衣服, 解林倫倫地取走了一边衣架上的女子。从小溪旁的山洞穿过去, 胸林过了桥, 见疆了国王夫妇。 交谈后得知这里叫艾斯卡帕, 而雕林见到的就是统治这里的路普特国王。 圆林问国王何处可以找到荷圣西亚, 圆王说还是疆到下面的世界去找。 胸林发现天花板上的七彩水晶少了一根蓝色的, 就慷慨地把自己的一根补了上去。圆玉夫妇很高兴, 拜托陶林市找公主珍娜(Loenah), 并交给了陶林一根镶有闽王夫妇很片的项链作为信物。 同时给了陶林一封舞会清明, 让他交给比特娜(Bitternut) 太太。 电门时, 陶林顺手取遇了鬼上的肉。陶林但清柬交给了比特娜太太、她兴奋不已, 陶林趁此机会蒙要哪上的一块瓷砖, 她有些舍不得, 还是她儿子说服她才得到瓷砖。

遭別比特據太太后,陶林接得向下走,來到了一个类似怪得口粹的山洞。在尽头有一块 使發,陶林轉进去取了出来,并发现后面似乎还有濡,但自己进不去。这回轮到布蒙大量身 季了,它先变作小虫钻了进去,得变成盛灯照亮了周惘、原来里面尽是些脏东西,但陶林还是都布基变或铲子铲一些,最后布集圆满完成任务后又变成虫子爬了回来。继续住下,一只取头鹰挡住了胸霜的去路。陶林略施小计,从上游那块倾斜的滑槽上把肉扔下来,引走了双头魔乘机过了山洞。可山洞里的两只臭跛又把脚林赶了出来,只能向下爬,来到下面的浴室,在这里可得到瓷砖、毛铁,被崩、枕头以及一块"严禁肥婆"的标意牌。脖子旁有座梯子逼 高裕池,先不下去。

回到由制,胸林光用夹着夹住棉手,群用毯子指住臭鼬的"造戏",这两个坏家伙免势不妙,逃之夭夭了。穿过由制,陶林香到制外有个怪老头维德(Veder),叫了他三声才有反应。 交谈之中,得知这老头对坐垫十分不凋意。原来坐得是个瓷砖,陶林就用枕头与他交换,又得到一块瓷砖。回到微堂,陶林在阳台上把壁蹦着头的毯子都在浴室窗口处(这需把画面往下拉力可看见)。再用绒着把臭气磨雕染整里属进众人、然后让布着变成清清球块梯上接进浴池,取来了挂在淡盘墙搬上的一块瓷砖。

问到双头鹰的巢穴向下细去,看见一棵小树。他把布基从珊瑚里并来的经东西(Dragon Poo)扔了上去,不得很快长成了大树。咽唇树下去,来到了一座棉殿,这儿有一座无头雕像。 圖林把身上的瓷砖……拼上去,发觉还少2块。想起皇宫的地上有一块,就再次精往参见路看拷围王,好不容易才把瓷碎要了过来。另一块是告示牌,把它变给小溪边的洗衣的洗一下,果然正是那颗肩的一块。

併完整个图后,只见瓷砖拼或的头变成了雕像的头并开始说话了,最后张开嘴让胸林进去。原来这是艾斯卡帕的传送点。胸林撒出雕扮,于是他又一次被吸了进去。

#### 彭哥拉(Pergola)

阿林来到三片美丽的大草原上,可他刚一迈步就踩了个空,跌了下去。原来那草原实际上达树顶。这回排得可不轻,陶林婷了过去,特他群来却发觉一群小人正在拥缚他,他急忙挣扎,小人们便作鸟情做,只有一个来不及逃走,咬吊在半空中。善我的陶林友好通将他救下,这一举动颠得了小人族的好感。他们的酋长斯梅塔那(Smetana)出面向陶棚致嫩,并带

他去香另一个被他们捕获的"巨人"。见面才知道那"巨人"是个女孩,她头上的饰物说明她可能就是翻香将回笔的女儿玲娜、所以僵打吓项链上的附特,把那里面的简笔大如照片给玲娜看(在观察物品时可打开)。果然她就是玲娜。玲娜说她就予里有把匕首。用这把匕首割开了镜像,扶她起身。

首长得知他俩要寻找这个世界的出口。告诉他们这里有个传送点、只是因年代久远, 丽 且到达传送点的模式已经失传, 只有蒙摩林自己去摸索了。两人依商长指的器来到祭坛, 只 见小巫师们已各就各位了。这里有3个游憩一第一个是将小巫师们按绿头巾、黄阳巾、蓝面 任, 红腰带的特征各排成一两即可。成功以后, 餐坛最级上升, 想他们带到了平宫中。第二个腿圈是排演合唱。陶林先把小巫师们按女至男有分成两排, 相邻的人, 服装某一部位的最色相同。中央就搭起了指挥台与指挥棒, 然后, 鄉林让他们圈音符由高到僵胖列, 又唱了一次, 两扇遇往不同世界的门就打开了。珍娜进了左边的门圈到艾斯卡帕, 圆林理了右边的门,来到下一个烟啡, 继续寻找那条两亚。

#### 艾圣拉(Asthenta)

關林来到一个熔測型。在简前的框子型塊找到了一个體子, 型面格有很水纸。所很水纸擦净框子, 露出上面的按钮。按下这个按钮, 端出出现一唱门, 出门后, 发现置身于渺无人烟的小岛。往左有一台奇怪的机器, 每接一下钮都会出来一个铁球, 陶林只要往后站在地上一条线外螺滤接往。陶林一口气接了5个, 直到实在拿不动了才罢手。右边则有块翘翘板, 圆林反复试验才发觉当把四只球放入左边, 多余的一只扔入骨浆, 同时自己强入右边, 这样糖翘板就会平衡, 这时会使岛中升起一座宽石车, 陶林又收了一个快球凑是份量, 再进入发射勺中。然后用匕首割断绳常把自己送到了对母。

对岸是错综复杂的小路。他先一直往看走,在尽头拾到了一把扳手。隐约看见了右上角的目的地,经过了侵长的跋涉,眼看看到了,又有一道炽热的岩浆阻任去路。胸林用扳手拧开了一边冷水喷射器。利用冷水的迅速凝固。造了一座"桥",就立刻窜到了对岸。又来到了一处九转八弯的地方,胸林认准左下方、推进下去。终于成功地冲了出去。不好,下面又有一道很宽的岩浆挡住了去路。还好这里有底装置能使岩渠中上升起淬多石桩。这里是个一笔画的谜题。在规定的时间里经过每一根木桩,前方会升起一座木桥。

进入山洞,这里就是传送点。入口的提关在一边的水晶机关上。只要把光线顺利通过 6 根水晶柱子,进入右顶的管道内,入口就打开了。使用握物,陶林又进入下一个世界。

#### 特納布置(Tentbrous)

直出水品门,一头撞在了一根水管上,顿时不省人事。幸亏布温及时信或护力小组,把 胸林救醒。沸朗过来的胸体爬上窗口,并漏匕首撬开,爬了出去。漫漫长道,胸林和布签只 能机械地爬呀,都已经悬空了也浑然不觉,结果又摔了下去。

坠下细陶林把草坪砸了个人形大洞。瞬时就有一个大头面宫中上来。以陶林犯了本地 最严重的罪行——-拟害植物的能名把他下了大牢。而且布基也被一只怪物抓走了。结果因为陶林是异地人且又是初犯,被当路释放。

缺少了相差的确让胸林多少觉得有些无助。但也得进行下去。与身旁的向日葵交谈。 她建议胸林去半球剧场找一个叫达克的老头。此人嗜好收集各种奇怪的声音。不过要去半 球剧场必经一带坡, 要过此滑坡非有向且弱的帮助不可, 但具有甚她除去根部的 4 集害虫, 他才肯伸出视勘之手。这儿某小虫不好提, 只好另想办法。陶林在一堆红花丛中懵了一朵 情要了的同时, 向离行, 与松何交换, 做到他的不幸, 松阁流下了河情的用水。陶林用树叶盛松悄的撒泔(树胶)。用这些树胶粘化向且要恨那的害虫。向且要便让陶林去灌坡上诱小草帮忙。来到小草旁, 说明来想, 小草欣然同意。但是, 惟个大滑坡仅有很小的一部分地堪能攀登的。用很坏在滑坡上移动, 当小草说"Yeah"或"OK"时才可继。不过, 草多的地方下脚的可能性也较大。好不容易翻过斜坡, 到达了半球剧场

进入期场时正好客一位蜈蚣先生皮演完事。陶林就拿走了無留下的扎帽、拐杖和皮套虎、旁边有只免子正顶着需果。故战就僵地等待者一位喝得事龄的号箭手表演他"百发百里"的箭术。一箭射出,眼看就要玩完,多亏它很更地一闪,才躲过了灭顶之灾。上前与它搭轴,兔子说它打算找份新工作。不然早晚会有申薪的一天,还说陶林长得酷似这里一位铭琴演奏家。陶林并请它做一只暖水兔。兔子便躲进帽子里。旁边有位瞎眼的魔水吧。要向陶林展示其所谓使幻舞测的高超技艺。结果弄得详简自出。在表演中,陶林庄感到魔术师的魔法书。但魔术师要求得变魔术的道具与手杖才肯交换。在魔术师务后的暗上和旁边的担子里陶林找到了海报与风笛。走温走着陶林又遇到了一个木影。将他走后。陶林就用他留下的锯子把拐杖做成了魔术杖。将魔术杖和客兔子的帽子交给魔水棚。但那只兔子乘机敲竹杠,要一条丝翻手帕,陶林就让小虫把海报织成了手帕交给了兔子,终于换来了魔法书。

胸林又找到了那位有怪哪的录音师,谢天谢地,但总算知道有差面驱的名字,并曾为他录过等。而因为现在女巫已被关人地牢,所以她的声音就中分珍稀。幸运的是录音师相中了陶林之声——这个从地上来的声音。因此解林福轻松地获得了女巫的录音水品与播放器。告别录冒师,陶林又去与舞台总监交谈,她把陶林当成了那位著名的锦琴演奏家,要陶林准备演出。陶林拉来写简手留下的号,又想起锯子试了下。但声音太难听,陶林在门附近找到一块松香,把它涂在弓上改善了音质,总算能够应付演出了。舞台总监又在徐陶林演出,他只有硬着头皮上了。当副林英符兴起之时,警察再次来到,将陶林下了填牢。

胸林武慈投执会下地非找食巫,这样轻而易举增来到地平,正中下怀。她牢里的一切都处于无重力状态、行动只能帮皮老虎产生反作用力前进。几经周折陶林才翻到右下方的一扇门前,里面有看守,也就是抓走布塞的那个女巫的宠物崔珀(Dreep),得设法引开它。陶林打开录音装置,才增现录音水品已碎成了数块,一定基光前在地率外撞坏的。陶林巧妙增安排水品,便其发出"前珀,到这里来!"(Dreep, Come here)的声音,把它放在播放都中,把它扔到场处不停地翻。然后接门转,赶忙躲在门旁的大石头后面。视珀开门后,所见远处的"女巫"在叫它,就跟了出去。

陶林悄悄溜进去,一眼就看见了被封在绿水晶里的双亲与布疆,桌前有个女巫在配制药水,可能就是莉圣西亚。陶林幸出魔法书,念了一段,但魔法书疆魔力并不强,只是将陶林与女巫的位置可换了一下。这下可好,不供女巫毫发未损,而且陶林还暴露了自己。女巫发现了入侵者,就气势汹汹地向陶林扑了过去,可没是几步就香圈在地,陶林心有余绿地上前一概,见她脖子上套着个金色项圈,轻轻一摸就打开了。正想看个究竟,女巫醒了过来,迎面就给了陶林一拳,将陶林打飞了出去。女巫刚想扑过去,忽然看见陶林胸口上面一块脸痣,认

出面前的人就是陶林。原来这女巫就是当年教陶林脱险的传女,因为被邪恶的巫珊墙康控制,变成了女巫,而刚才陶林解开的理器就是控制她的咒语。陶林也得知自己是玉闺的王子.

这时, 都無關巫师培能出現了, 他就是最初指点陶林村付女巫的老者, 真丛好乡战的一 箭双雕。他将莉圣西亚古乔, 手持尖刀向相陶林冲来。陶林上前把他打翻在地。巫师见硬 拼不行, 就挟持莉圣西亚为人质, 通陶林跳下火山口。陶林机智地假意应允, 慢慢挪到火山口, 然后施粮搬法, 与巫师互换位置, 结果排进火山口的人优成了巫师。陶林见状怕扶起狗 至四亚, 不料堵康又从岩浆里出来了, 怕精朴固陶林。刚好利虽西亚醒来, 照而就给巫师一 下, 将他打进了无边无际的异度空间之中。

消灭疆师后, 莉圣西亚施法把众人选圆子贴上世界陶林的家中。陶林历尽千辛万苦数 题了养父母, 解决了坏程师堵豫, 为亲父母报子仇, 并和亲人们回到了家园。

## 三、激戏心得

- (1) 游戏中物品类中都有个小平台, 物量放上去会在屏幕中间得到一个放火旋转的三维物体围像。不仅可以看清特体的细节, 还可以强度基本基类物品进行操作。
  - (2)戏画的横向和纵向各有一个潜动块。用简标拖动可以看到背景画面上的其他部分。
  - (3)小狗布格尔聪明伶例, 可变成许多物品的形状, 過圖舞不开的谜题时可以让它帮忙。

## 這人黑暗

## Fade to Black

## 一、游戏简介

这是一款由 Delphine 公司制作,电子艺界出版的动作订除游戏。哈特(Conrad Hard)在上次(闪电问归)的战斗中,这来将那恶弹形势力量非(Morph)打败。在这 50 年中, 版菲拿管了太阳系, 并且奴投人类。更糟糕的是, 他们抓捕了哈特, 并把他投入月球监狱。哈特在这里集中是菲的反叛者, 把是菲赶回外太空去。本游戏证续《闪电回归》的故事主线, 哈特依然穿着面色的劳动布裤子, 白色的工物衫和暗黄色的皮夹克。哈特的第一个任务当然是透离监狱。这次他不再孤单, 几个墨菲的反叛者将他救出。只要找到安全密码, 透脱是件报客易的事。而后哈特要执行一系列秘密任务, 在反叛者的帮助下, 查出智菲正在制造的毁灭地球的秘密武器。最终哈特特单独与墨菲在空间站和巨大的矿场上决战。

本游戏共有 6 大关, 每大关中又含有许多小关, 每关都有其独特的环境和蹂躏。穿插于游戏间的诸多电影式剧情画面, 特别是结尾的画面, 给人以深刻的印象。游戏中物体均为良3D 贴图技术制作, 在 640×480 分辨率下, 画面十分明亮, 立体感极强, 最然多边形的数量精嫌不足, 但无论物体放大到何种地步, 也无半点肌糙, 给人清新明快之德, 福且随着中角位置的不同, 电脑会自动切换视角, 因此总能在最佳角度观赏游戏; 此外游戏过关动画的质量很高, 默拿第一关过关动画来说, 移拉布置任务时的脸部表情及动作都颇具水相, 甚至连

"D321……"的口型都能对上。随着游戏的进行。这样的过关助画共有 40 多段。

游戏是以第三人称方式进行,现实点随时自动切换到最适合玩家的角度,这在多数情况下基令人满意的。只是在各别统小的地方有遮挡视线的情况,但只要稍稍移动一下位置,同题就可解决。暗特的作战动作比上一代游戏更加丰富,他可以行走,侧步走、归跑、跳跃,侧割。碳慎行走、攀墙流视等。但这意味着玩家必须花上一些时间以熟悉操作。游戏音乐、音致、画面、人物动作、剧情演示、都可称佳作、特别是游戏的所有音效均为 22MHz 采样, 极为逼真。如果有高级音响设备就能获得被佳的享受。

## 二、完重攻略

哈特上次完成对界形成人的打击任务后,很幸运地找到一艘小型航天飞机逃离了那里。为了被过漫长的宇宙航程,他将自己被进低温体联舱中,沉睡了 50 年。在这 50 年中,哈特在广大的宇宙中漫光目的地漂游,终于,有一艘宇宙母舰发现了哈特的航天飞机,用一道强光特它吸进了母舰中。环绕哈特全身的低温体ឃ系统被终止了,哈特慢慢睁开眼睛,发现眼前的正是哈特的敌人,他们要把哈特带圈克鲁彻思(Clatches).

## 第一关。选出黑暗

在新奧特爾斯,哈特總轄在月球監狱事房中的一角,对面荧光屏中出现一个编購入的影像。 蜥蜴人正在嘲笑哈特,这时蜥蜴人被约翰·欧康纳打倒,他让哈特找到他藏好的对讲机和手枪,一起乘货船离开这里。并让哈特随时打开对讲机,他将在适当的时候同哈特联系。约翰会在飞船中等程他。

哈特收起把中的手指,走出中房,对讲机中传来约翰的声音,他说首要任务是去限疗室 取一个药籍,那里面藏有一个循达干燥器,可以避过这里的防卫系统。进入控制室后,哈特 听到有边有巡逻删车的声音,便立即跑向左边入口,得闹前的激光门滑失后马上冲进去,同 时躲过炮车从背后射来的一弹。

向前打开门,哈特两枪打罐了对面的挺像机,又摆平了一个敌人,然后乘电梯来到弊卫等。哈特先去左边的餐厅,从举起手的剧师那里得知左边的康房较安全。特身走进起边的摩房,发现里面各个开关,得要上前去投,背后的门纸当一下被关死了,原来是那个剧师搞的魔。这时,前后冒出两个变形人向哈特道来,哈特举枪消灭了这两个变形人。接下开关返回,从一个小门进入密室,小心颤翼地跳过地上的电回,从一个柜子里找到爆裂弹,立刻把它装进了枪鞭。离开密室后哈特又在途中找到一支充电器和两枚手雷,不料触发了警报器,走哪里的自动地开了火,赶紧逃出餐厅。

从另一个方向进,干掉一只机械蜘蛛,打开对面的开关,住左,这里的变形人总也打不完,于是哈特从门口右边一个小门进入电梯,来到密宴,消灭了所有变形人和一些圆柱体(基变形人化成的), 再返回刚才打不完变形人的地方,敌人都没有了。哈特打开对面的开关,从中间的门进入机器窗。

在一堆墙后哈特按下了一个红色按钮,房间另一端出口处的激光栅栏被类操了。进入 医疗室,在这里找到了药物和一把钥匙。这时又传来约翰的声音,现在要做的是打开飞机库 的门,而启动电脑的钥匙只有瓦登(Warden)才育,他是个狡猾的家伙。

哈特来到电脑室,先到控制塞打开开关、再经低温室到走槽、乘电梯到密塞。按下墙上

的红色开美后,到一个房間里找到一把钥匙,乘来时的电梯返担(如果乘另一部电梯的话会被送另一个地方,这样本关游戏过程将有所改变),到记录室行开开关后,看电梯来到车廊。按下开关启动小车,跟车进入控制室,按下一个红色按钮启动电梯。乘电梯到下一层,打开新面的门,通商是一门自动地,左右还有两门自动地,地面上有一些黄色的感应器,那一定是启动自动地的机关,于是小心翼面地跳过那些感应器,经过警卫室,来到走廊,击毁这里的巡逻地车。向前来到办公室,玻璃后面有个大块头的变形人正在看电视,他大概就是瓦查,情情地走到他后面,将他击毙。回身又跑掉一名敌兵,哈特得到一枚金色晶状体,并从一旁的栖中找到一把钥匙,

透回野崑室,到大牌專備打手并美,再唱原路返回控制室(制造加晚越边地上的感应器。即使住 Sbift 向前走,适时接了健跳跃),乘另一部电梯到天台,哈特又看到了美丽的星空,一艘小型宇宙货船停在眼前。哈特跑上前去,约翰正在等哈特,两人一起乘飞船离开。

飞機博怒飞,背后就有理聽变形人成机累紧追來,炮弹从飞船左右掠过。约翰接通了同附形(Shadow)宇宙基地无线电通信,溫來基地传送。基地及时地作出了反应,启动了空间传送器、与此同时,货船也被变形人炮火击中爆炸了。

## 第二条 D321 行动

哈特和约翰从空间传送器中出来,四周站满荷枪实弹的士兵。对面的门开了,一位温想的女军官对他们表示欢迎。她是莎拉·史密斯,反抗力量的领袖。大家来到一個大会议案。坐下后莎把说,她还在宇宙中翻消时,变形人人侵了太阳系,政府的首脑被迫投降了。但莎拉的父亲组织了这个反抗组织,还在进行抵抗。这时,莎拉接疆电话,变形人在小行星 D321 上建造了一个实验室,正在进行某种最机密的实验研究,而我方在那里的一位高级间调传斯汀教授已经被他们发现了,现在的任务就是要把教授教回阴影基地。D321 小行星被分成两个区域,不知道教授在哪个区域。让哈特去上与区,从那里开始找。

哈特定进空间传送器, 约疆认为博斯汀教授可以提供这些实验的重要资料, 最好先找到他。刚被传送到目的地, 就接到萨拉传来的讯息: 教授就在这个区域。约疆说同这个区域有一个传送站。找到教授后, 就送他去传送站, 约翰能够通过电脑控制传送点的坐标。

哈特从仓库进入走廊, 突然前后落下两只巨大的机器蜘蛛, 急忙举枪打摔了面前的一只, 再转身击毁后面的蜘蛛。据过几个需来, 在桓中找到了离子子弹。返回传送点, 哈特又接到约翰的信息: 彻卫系统不准他传送数据, 因此要改变计划。这个区域有一间机器室, 去关伸那里的发电机, 这样就可以有几分钟的时间通过防卫系统。

哈特來到天台,这里最危险的基間關的玻璃,哈特尽量不得子弹打在玻璃上,因为玻璃外面就是宇宙,一旦它被打碎了,自己也完了。找到机器家們整理模裂弹后,哈特顺加整返回,经走廊理到机器室后,关闭了那个球形发电机前的电脑。这时又收到约翰发来的讯息,现在他可以操纵传递站了,但整防卫系统在完成工作之前不会发现。约翰已特哈特所在的那个区域研究证明门解模了,教授很可能就在里面。

喻特义从天台进入定罪, 上好离子子弹, 踩一下地上的惠应制市进警卫室, 两枪干掉两个变形人, 打开一个开关后进入房间, 展开散战, 得手后来到实验室, 从框中找到热导子弹, 进里屋关理疆光栅栏, 找到摊断汀教授。我授说须撰娶这个地区, 他们喜剧一种新武器来提

纵人类的思想,不能再拖延了。被搜要在这个数据套里做一个电脑揭滞,把它接到核子发电机上,将它炸毁。

喻特收起數構意, 保护教授走出实验量, 来到传送室, 看着教授消失在传送器中, 哈特转身奔向机器室, 在一个开关前将散提盒装入了发电机(选定物品后接 U 键), 时间开始倒计, 哈特迅速冲向传送室, 终于拥病患发作前完成了传送。

不久, D321 变得形红, 随后发生剧烈的爆炸。

## 第三关 蓝水品矿场

哈特被传送器送到一闭小微中,对讲机收到了移拉发来的讯息:教授说变形人特他们的秘密武器藏在一个轨道站中。这个轨道站的动力来源于一种叫 Risidium 的轉有矿物,用于像蓝水晶,这种矿物通过电脑系统直接从矿场输湿到轨道站。要求哈特到矿场中找到一份文件,文件中有轨道站的确切坐标。

哈特被传送到前场中心。从小屋中出来, 让棒扑上来的敌人,来到一个大房间,接 4 次按银将所摆矿年发动起来。雕着矿车进入东仓库,找到两把钢整和一枚手凿,然后到一个长廊, 跃过地上的感应器和电网(用走加跳),取到一块蓝水晶。在一个房间中打开一个形关,扑在里屋找到两把钢整和一些弹药。而后哈特跟弃矿车跑到仓库, 解决敌人后在里面找到了反辐射质和一些手贯。接着进入一间小房间,在一旁的柜中又找到一块蓝水晶。前面的走哪里有强烈的辐射,哈特打开了反辐射顺以减缓能量的耗损。一进门就有个变形人向哈特扑来,唱待触捷地将他消灭在轉下。

患者患糖、精主突然伸出个鬼头、哈特飞快地跑进大房间、干掉敌人后、在电脑中得知一旁的挖掘车缺少能量。拿出一块水晶、放入车引上的一个方孔内、车子立刻聚聚地向前开去、不想半路能凝耗尽器了下来。于是又投进去一块水晶、这次挖掘车一直冲进研究室内、将里面的螃罐怪撞倒。在研究室里找到一把钥匙和一份标有轨道站坐标的文件。"这时传来移拉的讯息:通过这些坚标已能确定轨道站的方位。

不久。又提到移位的来电。她认为温个轨道站正在绕金星起转,因此要把哈特传送到轨道站上,尽量去搜寻、英地会尽快推约翰去支援。

## 第四关 暗黑的轨道站

附到达轨道站,前面就"搞"下一个变形人。不管他,往前走到一处、有个变形人正在唱動的操作,击毙他后,上前打开一个开关,并在一旁找到手需和穿甲弹。在其他房间找到两把钢靴。通过传送器来到另一处,进入左边的门,为群开空中疆得情,哈特景贴着左墙往前走,进门消灭两个变形人,看到一个房间里,找到扫描器和手售。咖原路返回,来到一座桥前,打开扫描器、看到了桥面上绷来晃去的感应光斑,哈特连跑槽割地走过了桥(用走加跳、动作必须准确),进屋后看见一截光笼内关着个石像头。哈特举枪打坏了右边的线路盘,把石像头放了出来,石像说:"阿吉(Ageer)是友好的,阿吉人民希望加入反抗力量。古老的冥王就能引导我们走向胜利。"咖啡石像返回传透点,现开讨厌的变形人,哈特他们禁止一旁的飞船,向着冥王星飞去。

## 第五关 古老的冥王星

飞船降落在一个神秘的地下王园。石像头又出现在哈特面前,要他找到预言者。指引去

金字塔的店。

哈特走下飞船,从一边的门向前猛跑,在穿过蓝色光柱时,护盾的能量一下子被加满了。 两个恒滑人穿包显然把哈特当成了敌人,迈特沉重的少钱走来,哈特躲遇过冷冻熄的发射。 从间歇中翻到看像盒子树,取走了绿宝石和一把钥匙。

在电梯前有四个奇怪的符号,这大概就是"预言者核引的晚"吧,记住这4个符号的顺序。乘电梯上楼,越过地上的电网,关掉墙上的开关,进入大房间,按照这4个符号的顺序走到战里面,只听一个声音说"需要一份礼物",于是哈特顺原路返回。石像头又由现了,它不停地说"人类必须把鸟献给领言者"。

问到传送点, 哈特桑右边的电梯上慢, 从石像盒子里找到灰宝石和热导子弹。墙上还有个红色按钮、一边是门自动炮、最好不去按它。从旁边的门走, 进入一条曲折的走廊, 一路前行, 经过一个水池边, 里面伸出一只大手, 僵僵绷索取什么。到里周找到红宝石并打开了一个开关, 返回来又按下水池旁边的一个开关, 启动了激光防卫系统。跑向走廊的另一端, 这里有两座相对的石像, 惟动左边的石像, 放出一个机器人, 将它引向水池那边。来到房间门口, 站在感应侧上, 前面投下3 来激光柱, 机器人一碰到光柱立侧化为乌有, 只剩下一个碳球。取过眼球, 到水池边把它放在那只伸出的大手上, 大手翻圆水中, 然后伸出来递给哈特一个密码盒。又来到那两座相对的石像处, 推动有边的石像进入, 找到黄宝石后乘电梯返回传送点。

进入左边的电梯。当哈特来到长廊的门前、开门后看到前面大厅中满天的反弹情在飞舞,哈特跑到大脚间,消灭几个变形人后看见里面的大厅面几只鸟飞来飞去,哈特跟亮地上的感应器将一只鸟震昏,特它抬起。墙上的一幅画中有殴只怪怪的猴子,记下了它们的排列次序。随后经走廊来到大房间,这里有几个变形人正在围攻一个机器守卫,不过看起来他们不是机器人的对手。房间的一端有一幅整廊,上面也有四只套子,其实这是4个开关,按照刚才看到侧顺序,打开右边的门进入走廊,找到慢色宝石。清灭机器蜘蛛后,乘电梯返回传递点。

赔待再次来到了用4种符号组成的房间,按照"預言者的路"走到最重边。升起一个像太阳一样的种像。当哈特放出鸟后,它交给哈特一个密码盒,解开这个密码,就会得到金字塔。回到刚才其王是到过的房间,发现后面门边有一组开门的机关,看过大手给的密码盒后知道了开门的方法(解法之一:最左和最右两个开关按下)。进门乘电梯上楼,甩开两个红色机器人进入大广场,这具有一排6个底座,其中一个上面放了蓝宝石。哈特拿出预育看给的密码盒,看到了宝石的正确排列次序,将其象5块宝石一一安放到底座上。前方还起一片光芒,一座银色金字塔冉冉升起,展示了古冥王星的历史。原来冥王星的古文明曾熠朋友一样欢迎变形人翻遍来,但变形人欺骗了他们,占据了冥王星。因题阿青和他的人民放弃了传统世俗的约束,将所有的思想看知识集中到这个金字塔中。虽然变形人存取了金字塔,但地球上的人类将摧毁变形人,释放金字塔。

哈特別想問金字構进行进一步的构造,这时门口出现大量变形人,哈特不敢恋战、从房间另一端的门跑了出去。在后头的长廊中找到一些热导子弹,返回,通见个打不死的红色变形人转身选回长廊,在屋里和它兜圈子、再返回,一度向前,乘电梯上楼。

看像头又出现了,它说会字塔被变形人运走了,只能开飞幅去他们的基地找找。于是哈 特进入传送率,通过传送都来到一座小型飞船库,消灭守卫的变形人,兼上飞船出发了。

## 第六关 冲破火闸

驾着小飞船,一路上经历火海、烈焰、电闸、横光柱,还有敌机、自动炮以及巨大怪鸟等种种多轮,总算心惊肉跳地飞到了目的地。从伤痕累累的飞船上下来,长嘘了一口气,但是更严峻的考验还在后面。

## 第七关 约翰的阴谋

制定进制地就是一场恶战, 指指敌人后进入哪样。眼前有门自动炮, 哪特赶忙踩了一下前面的感应器, 自动炮又缩了回去。将走廊进入, 里都一个柜子的旁边有个隙间, 从洞中伸出许多蓝色的帽子, 一枪打过去, 那些触手嗖的一声缩进洞中。上面越过埋止的感应器, 从柜中取出一把钥匙。

又经走廊到培养家找到一把钥匙,然后但走廊进入房间。刚走到一个棍子扇,身后的两块看头突然变成了变形人,哈特急们举枪应战。解决他们后,从他中取到一个充电器。往舷外走时,突然碰上一道能量屏障,哈特一枪打中对面的序类,屏障消失了。

来到一处左边人口被散光懵拦挡住的地方, 向右走去, 不知即申了什么机关, 阿头一看, 截光栅栏已被关闭了。进入一个可怕的地方, 地上通布电阿, 空中飞舞相反弹雷, 还有几道巨大的微光柱需来晃去。哈特先踩亮人口处的两个感应器, 关闭两道激光屏障, 然后飞身向前, 在感应器失效前, 从电网, 激光、飞雪的空激间跃进, 然后又起一场恶战。灭敌后来到是何里, 都近辈理罪下一看, 约翰都在变形人主大脑的前面。约翰说他已经说进了阴影基地, 并将律要进了发电机中。此时约翰发现了哈特, 张开双臂现出了原形, 原来他就是那个力枪不入的红色变形人, 他一边狂叫着, 一边向哈特朴来。哈特急忙跑走。那个红色变形人就恭候在门边, 哈特从他身边掠过, 他在后面紧迫不舍。哈特一直看到前方的传送器上, 感觉瞄后生风, 急忙按下开关, "呼"地一下, 变形人的大爪子拍了个空。哈特被传送到一艘变形人的战船上, 看看下面气得发疯的约翰, 伸手启动了引力装置。故船放出一道光柱将刚刚运到的金字墙喷了上来。随后发动战船向朝影星地飞去。

## 第八关 彩之强垄战

飞船拿上了阴影基地, 背后大批变形人战船蜂拥满来, 双方爆发了酸烈的战斗, 阴影基地笼罩在一片炽热的战火中。

"制进入车库中,就碰上几个冲进来的变形人。慌忙躲到一个拐角面掩体后面,消灭敌人 后,从一旁的钢中找到一些子弹。这时,一个巡逻机械人迈着大步追过来。它把哈特当成了 敌人, 湖枪就杆。哈特跑进仓库 B 给护盾充理, 再到控制室,一个战士在哈特面前倒下了, 哈特冲上去一通爆射,将敌人的炮车打成了碎片。

继续向前,在屋角发现一个重伤的战士,临死前说目前基地指挥室已词其僵地区隔离开了,所有门都已加锁,只有防卫指挥官能给你倒逃。但他已被敌人困住,要赶快救他。乘电特上楼,这里双方正在枪战,哈特想还是先去救指挥官要紧,于是跑进左边的门,边走边打,救下了几个战上。进入房间后,看到有三个变形人正在向指挥官射击,哈特从背后发动突袭,很轻易埋于掉了他们。见到指挥官后,得到铜雕。指挥官让哈特舒快去指挥室,汉克正

在那里等他。

乘电梯上楼、碰到一名工人、眼睛他来到一个房间中、只见他在一个开关上接了几下,于是哈特胜人武器室、找到了隐形桥、磁性脉冲子弹和高级离子子弹。离开武器室、经会议窗来到指挥掌,见到汉克。莎拉已经摆变形人抓走了,只有她才有被约翰安放定时律弹的电力室的钥匙,因此要尽快找到她。她现在被倒在休养所、哈特特身走进了一旁的传送室,传送到休养所。

## 第九关 摄教莎拉

来到林养所。[11]站着个士兵、哈特例上前。他就化成了变形人。哈特琳抢结果了他。 经遗廊来到辖重。眼睁睁看着两名战上被变形人射杀了。哈特神上去将债务的子弹通通债 得到这3个变形人的身上,为那两个战上报了他。来到寝室、这里还有一名战士躲在棍体后面同几个变形人对射,哈特哥他解决了敌人,得到一把库房的钥匙。经过寝室来到库房,找 则目标扫描仪及热导了弹。在走廊看到一名上兵在门口站岗。哈特觉得他不个好东西,一边这样想一边向他开了火,果然这又是个变形人化成的冒牌给。

定进實統章、免債有利理形態 3 个变形人上了路。来到门前, 将高级离子子弹装进枪 膛, 推开门, 只见有个大个儿变形人正和砂拉扭做一圈, 两枪就把它给打死了。从莎拉那里得到电力室的钥匙, 一直跑进走廊, 消灭带着隐形盾的敌人后, 进入电梯室, 乘电梯赶往基地电力室。

## 第十关 爆炸前夕

从电梯中出来进入走廊。用高级离子子弹很轻松地打掉一部飞来飞去的自动炮,穿过两道避光柱。进入房间中,这里要从晃来晃去的激光柱间穿过,建过地上的传送箭头,紧贴着右墙来到门口。这里渴匿子的传送箭头,哈特看看短律,几个跳跃来到中间的开关前,打开开关,从大屏幕上看到电力室的铁门被解锁了。

返回后、哈特斯普特人、飞速冲进电力家、此时炸弹已进入侧针时状态。光格电力室 有侧的 3 个红色悠尽错跳亮。然后跑向左侧的绿色快相。打开幅门,炸弹就挂在门后,时间 尺制 20 秒了。哈特双手抓住炸弹使出金身的力量想把它停下来、光奈那使重子牢牢地固定在上面。左右拧不动。在炸弹上摸到了一个磁性拉环、往出一拽、炸弹的引爆电路被切断了。 终于松了一口气。这时传来指挥官的声音、让哈特快指挥室、研究下一步的计划。

## 第十一关 心灵交战

变形人的欄队终于被打败了。剩下的现其败特纷纷逃回了老寓。在開影墓地的指挥室里。召开了一次特别军事会议。移拉、基地指挥官、其上星王国的领袖和哈特参加了这次会议。会上,移拉说这次会议是为了筹划量重要的任务。那个变形人的主大脑递过心灵感应同一个最有实力的实体相互联接著,太阳系目前就是在这样一个主大脑的控制下。因此无法直接攻击官。计划由康靖和莎拉一起潜入变形人的主大脑要望。在那里安装一套远程传送转筒,藉此将古英王星的金字塔传送进去,而后金字塔将同主大脑联接,试一次强有力精神感应攻击。投入知道结果会思维,通可能是最后的机会。

依照计划增置上大脑要需,乘电梯,前面又是一片电阿和激光柱的组合,通过后又被一片指区挡住,对面还有几个变形人在射击,临特一闪,躲到左边的墙后,等那些变形人走过

来,正好踩中地雷。继续向里走,一路上干掉几个带着隐形瘤的敌人。来到门前,前面又是 个让哈特表现敏捷身法的媚区。先踩亮门口的感应器,前面几道拦路的截光翻栏被暂时关 闭了,而后骨推廊儿武煮光柱的空歇,在感应器失效前,几个情吃从对面的出口就了出去。

越过地上的传送箭头, 打开门。这弟一间最重的小屋, 型面摆了个玻璃速宫, 由于光线 推暗, 那些偏离只能隐约看到。哈特跑进迷宫, 后面一个液体变形人迫来, 急急忙忙、七拐八拐来到对面大门的看边, 突然脚下的地面动起来, 将哈特送向左边的激光柱, 哈特急忙向前, 跨了一步, 棚过了致命的激光。

跨进信仰而对两个变形人同一门大炮、好不容易把他们打发上了两天。缠绵向星走、又有一门炮、击毁它后往前。在一个股有敌人的地方,跨过地上侧感应糊。进入中间的混色光柱给护质充满了能量。定了定神进入房间。这里有门自动细致烈射击槽,闭且无法将它关闭。于是赶忙逃走。打开门,前面又是激光又是电的、正在迟疑,后背中了一强,护盾能量急剧下降。此时必须赶快向前路,好不容易逃脱。通过里面的转送器传送出去,打开大门,对面有4个变形人侧在掩体后面、消灭变形人都走进里面的一个传送器中、一整开关便来到了主大脑面前。哈特得出一个能侧盆扔到上大脑前,能量点发出一道白光放出了古冥王里的金字塔。那组色的金字塔缓缓升起,突然放出一道炽烈的电光,在射向主大脑。主大脑亦发出电光相迎。两条自链在半空中擅击出一个耀眼光球、噼啪作响、大概这就是心灵感应攻击吧。则见光球向金字塔靠近,金字塔被通到了喷边、就在即将破光球击中时,电光突然消失了,看来双方的消耗都不小。猛然间金字塔再度轉享而起,通体变成蓝色半进明状,又一道电光射向主大脑,这次主大脑无力接强,被光球击中,切然间化为一种泥水,全字塔亦消失在单空中。

返回后,见到莎拉向哈特撰手,难道她没看见他们之间布满了浮盘吗?哈特心中不禁起暖,这肯定又是假胃的。哈特蒂枪的莎拉亚火。一见事情败露,那个假恋拉立刻现出了原形,原来又是可想的约翰,这个红色变形人向哈特克冲过来,正好踩在僧上,不过浮盘也伤不了他。对诚的门开了,真正的形拉出现在门口,哈特从约翰身边掠过,向着莎拉跑去,约翰在看面紧张。莎拉也转身往回跑,僵俩一直跑进门,关上了房间的门,约翰在外面把门砸得由啊。哈特曼上一艘小型飞船准备起飞,这时约翰砸破门冲了进来,眼看跑到了船尾,莎拉机智地拉动操纵杆打开引擎,船尾猛然喷出一道巨大的火焰气流,将约翰一下子打翻在地上,变成了一块焦矣。

飞船推稳地升起来, 呼越一下飞离了电大赎事事, 飞向蒙望点点的宇宙。身后变形人的基地因主大疆政破坏, 各种设施出现严重常想。继而产生了一连唱的爆炸, 最终导致了一场剧烈的核爆炸。宇宙间看到了这次爆炸升起的高达数千公里的火焰——使形人完蛋了[

哈特收到了阴影基地指挥官的来电,感谢哈特给人类带回了自由。飞船向着阴影基地 飞去,从此哈特真地不再孤单了……

## 三、温珠心得

如果在繼戒最后一关进入房间后行动未慢的话, 你拉就会被约翰杀害。那样将多玩一 关, 自己等而勤选离转地, 这是游戏的另一种结局。

## 富贵列车

## 一、游戏简介

这是由富优资讯出品的智险类中文游戏。这部"爆笑"式的游戏采用记分模式,每项循作都有一定的分数。故事讲述的是由角卡视姆为寻找养父丢失的贫金十字架而经历的一段智险,他身边最重要的事物通过于小刀和放大键,小刀可以带很多值。放大键则可以看到暗上画中的小槽(当然大部分是罐笑的内容了)、所以无论身处何地,这两样东西悬集一个需要找到的。

## 二、完组攻略

#### 操衣盡林

卡德姆住在绿衣森林中,一下闲呆在家, 这天, 附看门口的信着, 杂到邮款身份 ID 卡和光盘。卡德姆来到黄金教堂向养父卡迪尔牧师报名, 但牧师影扇不模, 向一旁的金疆婆、小亮弟和庞克小子打听, 才知道牧师的黄金十字架丢失了。因为卡德姆一事无成, 牧师不愿把找回黄金十字架的重任交给卡德姆, 卡德姆拉郎差证件给牧棚看过后, 牧师便信任地把寻找十字架的任务交给他。

找了老半天也没有找到上字架,干脆自己做个黄金十字架送给牧师好了。家门口的展 满小株技在屋铺上玩,说过几次也不听。啄木乌阿里思思成天殿长像姆顶嘴。卡德姆从树 上拔下小刀。闭圈房间,拿起桌上的遥控器,换了几个制造,电视中能报道有美国际最大级 拿团体"沙哟哪哪"首领沙龙帽斯的新闻。打开电脑的电源开关,按下按钮弹出光驱,把从信 箱中得到细光盘放了进去,拉出键盘…运行,发现屏幕出来的只是一堆杂讯,好像有密码保护。拿起一旁垃圾简内的磁盘圈绵羊油,取下衣柜中的斑衣圈,捡起地上蚂蚁地里的一块奶酪。

走出家门, 遗给这尔文湖, 来到数位。 按下程间上绝子的利毛。

回到绿衣森林, 吊在隙檐上的黑猫掉下来, 原来它让钩子钩伤了。取出擂身上的钩子, 将旧衣服拆成线, 做成海钩, 用羽毛当浮标, 去达尔文湖钓到鱼。用小刀剖开色, 看到鱼肚中的一根麦杆。在黄金教堂外疆院的水池中将鱼洗干净, 做成生鱼片沙面米, 把它送给教堂中的金婆婆吃, 得到一把十字架。

應院中的雕像像赴含有金子,用小刀敲一块下来,来到摄镀森林,拾起墙上的 3 根木棍。 从树上的鸟槽中掏到鸟蓬。描达尔文湖岸的看头缝里找到用来生火的硝石。

回到家中,把木概塞到墙边栅锅的下面,用硝石点滑火,再把含金的石块丢到锅中,尽管卡德姆把余下的两根木材都加了上去,火还是不够大。卡德娜蓝河板根森林又抢了3根木材,往火堆中添了两根(制下一根以后还有用)。火旺了,将石块完全熔化,锅中挪起一层金擦擦。卡德姆把续十字架放进去,铺上一层金,得到黄金的十字架。

把镀金十字架交给牧师,被他一联识破,不过他还是夸了卡棚姆几句。当卡德姆提及在森林中看到一响打不开的门时,牧师突然伸情大变,急忙给卡德姆一把大十字架,让他去看

## **新里面还有没有人。**

## 毛毛虫树屋

来到毛毛虫树墙外,用大十字架打开树干上的木门。进入树屋变内, 脚中央有条大螺蛇,地上还摆只小老鼠跑来跑去。把奶酪放在地上, 迅出了树屋。等卡德佛再次进来, 小老鼠为吃奶酪被大蟒蛇吃了, 吃馏的大蟒蛇也离开了。卡伽姆下到洞中, 洞里飞出一群黑蜂帽。惟倒尽头的大门, 贮藏室中空龙一人, 打印机却打个不停。卡德姆环顾四周, 发现担子有些问题, 但是推不动, 用绵羊油涂在根子成都, 惟开根子, 进入电脑秘密。

里面有个人边做键盘边喊锁。回到贮罐室、用木柴挑破蜘蛛网, 赶起了大蝴蛛, 拿到雪蛛网旁边的空杯子。把掏来的鸟罩打在杯中、酥插入麦杆, 将这杯生置汁给那个怪人喝, 再把光碟给他, 使就会陪住解开来得。

## 黄金教堂

返開黄金數整告诉较輕、原來牧师丢了黄金十字架后,一看急個把那人给忘在里面。卡 樣網回獨家中,把光確放入光影,出來一段影像,有个人自称是國际秘密警察"K 踢 V"的头头,要卡德姆都他们寻找黄金十字架。

出了家门、便有黑衣人驾驶置升机来接。到了半宝中,说目的地到了。脚下仓门一并,它 能搬圈从直升机上摔了下去,正好落入一个私人游泳池中。

## 沙龙帕斯公司

想透了的卡德姆进入花园有边的更衣室,在中间的更衣间内换了一套干湿的衣服,墙角有件湿漉漉材。也可玩一把。最左面的衣柜中可找到一张电工执照。出了更衣室,来到沙龙帕斯公司的接待大厅。左边的花盆里有张投影片,这是"R 器 V"头头的留者让卡德姆马上 乘电梯去地下室找魔法师。大厅正中失物招领处的小姐小甄里看看找耳环。进入电梯间, 恰起垃圾筒内的钥匙,回疆更衣室,用钥匙开左起那三个衣柜,但打不开。卡德梅一脚踢头, 框手下面滚出一只耳环。把耳环交还给小腿, 她便把别人捡到的机械风和放大镜送给卡德姆。 屬放大镜去看墙上属中的小字,这何何的是不要浪费时间,特已办正事。电梯坏了,找不到楼梯,何小甄她也不知道。

返回置衣蜜,效出机械就,参那人吓得半死时,拿走信的大浴市。把电工执照出示给电棒间的电梯工人看,他以为卡德姆是新请来的电梯工,长德姆从工具箱中拿了一双手套,做上手遍,就可以打开花园中的高压箱,找下一段电缆,把这段电缆交给电梯工人,让他维好了电梯。不料没讲几句话就泄漏了身份,被电梯工推进电梯通道。卡德姆在半空窗窗,急中生物,打开了大浴布,终于安全降落。

#### 住在当林

卡德姆落到下面正是埋下铜窟,但在实验桌务工作的魔法师怎么也不理他。幸德姆只好出商来强旗狂潜林。这时卡德姆闻到林中疆罐气就变成一头猪。好在一出林子就变团原样。向起来到夜糖森林。林中有一处野猫的洞穴,向下来到胃泡湖,树上有燥电话机。事情一直没有进展,该给"长篇 V"头头打个电话去。挖出电话机的出面口藏着的一枚硬币,按通丁号码,长期 V 头头就从树丛中疆窗口出现。说完给卡德维一个包裹,却是从智池湖中冒出,卡德姆为了拿这个包裹还差点掉进了漏中。包裹中屋特务身份证。

回到地下洞窟。将身份证给魔法师看,他终于相信卡德哪了。他叫秀逗法师,东沙沙住住小姐之命给卡德姆一个纸条。上面写有母码,说是东西藏在录音带店担于的第四柜第三排第四个盒中。卡德姆内喻法师提起或铁管林的或证事情,他说需要棉花来做解药。录影带店由于秦码机坏了无法经营,老板正在晚声叹气,趁他不注意,卡德姆用小刀割破左边担于底下的玩具小熊,取定里面装填的棉花。回去找秀这法师,他扁棉花做了份鲜菇给卡德姆。眼下解药后,照样理变成小猪。秀湿法师让卡德姆再找一些快来。智泡调查板一角有银生锈的取铁钉,用刀子烫下来,这根铁钉已经锈成这样子了,效果肯定好不了。不出所料,第二份解药仍是失效。秀逗细师说终于想起还缺少一个苹果。在录影带店外的树上拿到苹果,这间做成的解药有效。

卡德娜斯起與狂特林地上的笛子,用它赶走了夜猫森林横穴内的野猪,在融穴中一查,得到茶码机的电子零件。把它交给录影带店老板,他大为高兴,允许卡德姆免费进去自由挑选带子以作为感谢。卡德姆来到带于储藏时,按条于上的编号去找,不科又是一个号码牌。按这个号码牌的编号去找,发现仍是张号码牌。最后一张号码牌上写着因任务发生变化,贯金中都规划经转移了,让卡德姆去冒泡湖边找有钱的老鼠。卡德斯来到简泡湖,找到湖边做老闆面具的人。说出"呼啦"的口令,那人就跳起来,交给卡德姆一封私人信件。卡德姆把通封携带给秀湿法师。秀道法师谈完值,说沙沙住住小姐要亲自把东西交给卡德姆。说完但念起咒语,用魔法送卡德姆一程。

## 悬崖

卡提牌又从半空中摔下来, 幸好被…体教命饲挡了一下, 不然就没命了。好不容易爬到死亡悬崖上, 正想不干了, 何媚拜了。山牖下突然升起一架宣升机, 又是那个黑衣人。这家伙用手弹来被胁卡锦姆, 遇办法, 只好硬着头皮干下去了。

死亡悬崖边的骷髅头会飘出一个"呜呜"叫的鬼、不管它。走下也操、秃鹰沙漠中一只秃鹰在啄着什么动物的尸体,卡德姆想赶走它、冒己却被吓了一跳。卡德姆是不是太胆小了?即到虚成桑林、地上有一把权杖的杖身,还是暂时不去动它为好。, 走得太累了。卡德姆在森林沙漠交界处的一块石头上坐下来。例坐下,黑衣人就从地下胃出来, 给卡德姆一本杂志、翻开来里面夹着一张撞影摸着拳, 说不定这里隐藏着一条搜索。

## 飞猿漫畫

来到飞掘澡堂,相质的水管被卡德姆手指一截就被了,力气臭大。门口的石窟子不停地 摄着头皮,原来不知是谁在它头上钻了一块口罩铺。操堂看板上写着举办全年免费大摄影 活动、卡朗勒的运气看来有好转了,在浴室把台前用摸奖券捆彩霜获第一大奖,得到一张全年免费洗澡的费宴卡。卡德姆把这张卡出示给柜台小姐看,进了男浴室,里面三个阿拉倡商人正在大谈输鱼魔术屋的椰子汁。卡德姆用小刀鍋斤排水口的盖子,得到一根供丝。

来到麵鱼魔术屋前,有个魔术师说如果卡德姆能帮他把丢失的魔法杖找回来,就以小蛇相送。用小胆打开魔术师身边的橡木桶,在插中找到一只杯子。来到嵊洲,驱麦地上的沙蟹,它撞到了椰子树, 检漏掉下来的椰子。用刀剖开椰子,将椰子汁倒在杯中。回到桶盒,将椰子汁选细那三个阿拉伯人,他们告诉卡德娜一些有用的趣制。等卡德姆再回到裕室,三个人竟已为了一杯椰子汁面打了起来,趁机拿走他们放在柜子中的皮带。

到屋底森林,用铁丝挑起陷阱里的权杖。来到秃鹰沙摸,用皮带拉仙人掌可赶走秃魔。 在搜寻动物死尸时得到漏碎的水晶球。用口香罐钻好水晶球,把水晶球罐在权杖上,可得到 曜扶杖,将魔法杖给魔术师。他为了表示谢意,给卡德姆召唤灵魂用的魔法较着,如不愿拿 出蛇来。

拿着线框来到死亡悬崖。屋套召唤那个鬼魂、鬼魂告诉卡德鳄:原理他叫小天使, 替小姐带口信给卡德姆、可是中途被他叔叔暗算了, 现在有个胃脾货在绿洲等奢呢, 打算把卡德姆送到总部再解决排, 最后小天使盟给卡德姆半张钞票作为销物。卡德姆在骷髅头底下找到半张钞票, 拿着去见绿洲主疆那个家伙。那家伙便召来一辆摩托车, 乘上魔托车一块儿去见沙沙住银小姐。

#### 港口

上了港边码头、周围空光一人。沿码头向右走、两名水手正在那里打瞌睡。卡德姆想最好去化个妆,免得让人认出来。沙滩上有个小姐正在哪太祁、卡德姆诚心和绝交噩友、尔德意自眼、只好离开。私人俱乐都们口一个大块头守在那儿,此处也进不去。回到沙滩,那个女孩不见了,卡得姆侧从她的包中取出女人的需束和发客换上,并拿走包中的那张信用卡。给细圈找的木棚边的一般铁棒。来到私人俱乐部前,把铁棒交给他让他做几个表演动作,这家伙正挥舞看铁棒,不料一道闪电当头劈下,立刻化为一堆骨灰。进入俱乐部,用信用卡向循保买了一瓶酒。担台左边有个醉鬼,反复请他喝酒可得到一些有關的消息。看到右面墙上,拿走暗门内的吸虫器。回到墙口,原来是那几个水手正等传抓卡德姆呢。拿出纸来让他们喝,等他们哪种了,可从他们身上找出一把倒起。用例此打开码头上 25 号仓库门,见那沙沙住住被关在里头。用刀斧枪翻断绳索,将她救出。

沙沙住住正淡教育关黄金十字架的话题,忽然想起什么,就匆匆忙忙跑开了。卡個姆想起沙沙住住说过要到俱乐部的话,立刻想去俱乐部,却被循保挡在外面。没办法只好到处逛逛,电池屋正在举办开幕副凑换奖活动,凡找到事先藏好的红、荷、绿电池,即可获得一颗最新研发的超功率电池。在电池屋舱下的狭窄草坡上找到绿电池,在沙滩都近太阳全左上角的地方找到都电池,在港口海边的红油桶上找到红电池,用这三颗电池换回那枝髓功率电池,把它塞进漏边仓库中的电子仪器,便机器运转。原来这台仪器是物质还照器。

卡德姆想起那个被闪电化或灰的保镖、兴许还能救活他。 ■到俱乐部门口, 用吸尘器吸起地上的骨灰。 把骨灰放进仓库里这台物质还原器中、虽然不能塑他救活, 不过也得到张俱乐部工作证。

來到俱乐部,把证件交给俱乐部的測保可进入俱乐部的內實。卡德姆贴在暗角, 看见沙沙住住正功植父亲沙龙帕斯不疆再取靠了。这时走进水沙龙疆斯的弟弟沙滩之舟, 说亦取黄金十字架之事为沙沙住住所阻挠。沙沙住住说沙漠之舟早有反心, 把她关在码头仓库中。沙漠之舟眼看就绷暴露, 找出变形抢來, 将沙沙住住和她父亲沙龙帕斯击中, 化作两只岛。这时, 卡德姆也被发现了。一道亮光照过来, 卡德姆或不知人事了。

## 沙潭上舟的住所

等卡德姆觀察局,发现导处一间销藏室。關予中有个长臂夹予和放大镜,拿着放大镜看墙上的小字,写的是 K 隣 V 头头的指令,让卡德姆小心温开大厅中的守卫。门上有个开关,

密码是个拼板小游戏,解开这种密码锁,走出储藏间来到大厅,看到两名看守在不停地来回走动,趁借们背对着卡德顿的时候赶紧跑上楼梯。来到最右面的客房中,在衣柜里换了一套警卫的服装。这时,有个人过来,说老板抄摸之舟命令紧绷要中,书房中廊两名看守卡高锡的打手管要成了青蛙。抄摸之舟大炬牌气,让大家分头寻找。现在可以自由自在地到处行走了。

卡翻姆用长臂夹子在大厅的花瓶中夹起一支水枪,然后来到书房中,从垃圾桶里找回小刀。回到客房,在梳妆台上敲下一块玻璃、抽屉里还有额香水。用小刀割破床上看边的枕头,找到了麻醉刮削。隔壁健身房里正在健身的是小少爷,和他闲谈了几句,但想吃个苹果。卡德舞打开房间一角的冰箱,拿出大苹果,用刀刮成两半,里面有一条虫子,把有虫的都半块苹果进给小少爷,结果把他吓晕了过去。拿出柜子里的胶带,取走他的指纹,再拿走墙边衣架上黑大衣中的一支针圈。

## 空中花园

卡律姆克奔空中花园,房中有只狗穿著鸟笼。卡德姆把解醉剂灌入针筒,这时迎面扑来的小狗竟然停了下来,给它一针将它放倒(或用备水灌入水枪中把小狗质量)。秒秒佳佳嚷着肚子饿,卡德姆就把半只看果给她吃。他们告诉卡德姆放下鸟笼的机关灌在书房中。卡德姆回到书房,发现墙上有幅两比较怪,但怎么也打不开。凭着直觉,长德圈下了楼来到大门,把带有指纹的胶带贴在人员进出辨识器上, 获准通过, 左边花圃里有具遥控器,这就是开启面中部门的钥匙、卡德娜把手伸入路口, 拉下里面的侧刀一跑回空中花园,把两只鸟放下来,但是还是不知怎么恢复。回书房,给 下間 又头头打个电话吧。

等卡德姆再回到空中花园,沙漠之舟把他们放在断头台之下来成断卡德朝。卡伽姆换上胡人们衣服,把麻醉针向沙漠之升拐去,他一拳打飞,不料落下来插到了自己腿上,小狗以为又是毒品便扑了上去,沙漠之舟变形枪脱手。机会来了,卡德姆赶紧去抢,但没抢到。沙漠之舟开枪射击。在这紧要关头,卡德姆按出玻璃片,反射河变形枪的光束,沙漠之舟挨了一枪变成了捣砣,卡伽德用变形枪捆沙沙住住和沙龙帕斯变同人形,大功告起。

於傳轉車着搭駝來到大门U,见到 K 鸛 V 头头和那个眼衣人,便将咯安留细他们。

沙沙住住有感于卡德姆有男有谋、便以身相诈、长爝 V 失失也抢着做证婚人。在人们的欢呼声中。卡德里和沙沙住住举行了隆重的婚礼、连那只小狗也来凑热闹。而在寂静的夜空里。牧师坐在灯下。原来黄金十字架是开启时空装惯的钥匙、因为沙漠之舟的最重。主古封印已被化解、共正的最远就要降临于世。卡塔姆恐怕还要再次闭险。

## 鬼马小英雄

## 一、游戏简介

这是一個由议堂公司推出的角色扮演类游戏。游戏容量为 22MB。其稿实的风格, 纯中国式的剧情发展, 以及鲜明活泼的人物个性, 很适合于国内的玩家轻松娱乐一番。

## 二、完全攻略

## 第一章 國常无辜遭陷害 空凡施计出少林

了空和了兒到后由香腮郁塊。()口有它成頭叔香守。不让二人进入。在离洞口不远处的 槽房中听到僧侣谈话。觉得其中事有疑晓。 去方卖房看望住葬。发现其果然受伤不能。 在罗汉紫外闲逛。得知它成头圈简单。不识大字。 在大殿上方的僧房中,堪纸展唱晚缭就一纸文书。用这纸文书籍开节或进洞、被集的侧觉师傅交给《徒儿幸请》一本,并偕点他们去武当找玄鹤道长打听师叔园空的下落。

告別师傅, 画人从本头书中选通, 路上抢到1条铁扭, 3个铁球。在本人左上方的绿色地板上发现本人有些怪弊。了几安上了2个铁球和那根铁扁坝, 后动肌关, 打开铁门。在长脚打保龄球击倒本人。一路过关钻将, 杀到一个大木人前, 了凡用"臭呢"将其豪炸或小木人, 再一一击破, 投后从狗洞中幅出了少林。

## 第二編 塞阳城里数铜铜 武当派中识乘风

匆忙前往武当拜访玄鹤道长, 细四人小宫轻而被赶了出来。 毛奈贝得去聚酮碱, 进城街 遇到娟娟被花花太岁周戏, 便上前行败了花花太岁。朗娟遇教, 诗二人去她家中再进晚餐, 闹轉时得知她姑姑为武当厨师, 上岳两人乘机混卸武当。

在炼丹房中结识了俗家弟子柳乘风。他疆特正是二人要找的玄鹤道长,商且也图同样的雅名披禁。回到厨房,不小心打翻守卫的饭桌,二人见状干脆把它胡檀一气,再让柳乘风送给守卫空用。果然守卫吃后脸色大变,直商茅房。这下三人才有机会见到玄鹤遗长,得知要找疆空需向洞庭湖畔的大盗除建打听。

## 第三章 鬼马大闹万花槽 海南中计件家村

回到我翻转,发现婚姻被花花太岁绑走了。三人使来到花花太岁的老窗万花楼,并从那家伙的老婆那里要来了地下室的倒起。打败地下室里那个装扮时髦的执鞭妖女后,才知道这个怪女原来是被灌送情散太多而性情大变的蝌蚪姑娘。人是教问来了,奉却中得不轻。 三人决定去找采花大备赛潘安要解码。

来到佟家村, 是福寿以老在事执, 上, 前功说却放跑了赛清安。三人答应双老抓住赛清安,以此交换解药。由于村长的女儿"化容月餐", 引得赛清安来认亲, 因此村长向三人求助, 三人正好借机行事。从村中两阿房内的灶上找来馒头、面茶, 再加上村长家屋上的模水, 将了凡梳洗打扮了一番,赛潘安果然中计, 在一场激放后束手载擒。双老也及时赶来, 但解药仍缺一味, 这一味很可怕, 是似乎的意志。

## 第四章 义庄技术创建战 教堂技术行品或

村长交给三人义生的例题。到义压里才发现那里的鬼都很厉害。三人雷时撤退、去离 边由各中找来多把挑木到。回到义庄,接正真上的灵牌、出现女鬼,在编得柳珊风的吻后交给二人一把女鬼钥匙。摆正有边的供乘,才找到了身门鬼。打败它后得到了半钱鼻毛和古钱到。观察正中间贴有3张咒剂的塘壁,打开秘密通道,进入义庄的地下秘遗。在悬缝处拉最有边的掠环,打开下方的牢门,进去拉另一拉杆,才能够找到千年户毛。皆战后谓灭它,却一无所状。

两去找村长求助,他指点《人去两洋教堂打洋观节,并送了把教堂的钥匙。去败母,在 底镂的桌子上找到能评肩宝库大门的钢钢匙。上楼在右下角的房间里发现了《驱魔大全》和 纯根钥匙。按(锯雕大全)上所说, 黑人赶赴南边的橡木村, 找来了3把橡木钉。去教堂后面的裴穴启动巨石机关, 进入蔡穴。在蒋穴中, 遇到洋鬼子籍按邱拉五批。打败他得到的不是 鼻毛, 而从胸毛。

**越来探好了纳姆,似洋鬼子的胸毛罐**下的层遗缩将实不轻。可是巨人还有正事要办, 匆 **匆赶往得珊**朝。

## 第五章 岳阳城中福鼎船 水天阁中接独人

在岳阳城中,三人免费搭上了美女件游船去水天阁。途中难免遭劫,幸遇俟女徐娥唱救。徐娥就是徐建之女。徐健说父亲拼了一种见阅就发狂的怪病,不能相见。于是四人先回岳阳城。

回到岳阳城,在"宿"找到了福寿权老。在交谈中,了凡想起(银曜大全)中记我物的狼人 是除建发解的胡狄。按书中所说,对付狼人应该用银器,侧人在城里买了4 根银棒,然后一起搭幅置到天水闸,进去后见环就拉,右拐左绕,最后在塔顶找到好端端的徐建。没有想到徐健见到他们的光头竟变为狼人,帮性大发,四人只得全力用咖棒乱打一顿,治好了除途的怪病。看着神后,将圆室的行踪告诉了了空和了凡,原来他去了南少林。徐姥也决定跟随了凡他们一起的行。

## 第六章 了凡英名拍標照 四人頭货團圣宝

四从在常能下船,然后直奔离少林,找到了师叔周空。了凡把事情的帝国后果告诉阿 宽,他让疆人替他找回失踪的商少林至宝"铜人",自己到北少林周夜随觉遭禁的原因。

四人們E指州城里的法国领事馆多观。遭到拒绝,就从领事馆的后面进入地下室。再上 到底模,在一个与众不同的衣橱里找到洋人的衣服,并穿上。四人穿脊洋衣束到大厅,在个 洋人邀徐蠼跳舞。这时有个自称为少林弟子的人人内行制。一广变、了凡看穿此人所使的并 非是少林武功,料有不轨企圃,便出手根数。汉斯得教后送给他们毛瑟枪一把,并让他们去 二楼找赚银纸贝斯,打听棚人下落。贝斯以了凡做模拌几倍他耐保体艺术画为条件来换铜 人,结果换来的最古罗马战士铜像。

一出频事情,就遇上了些帮五袋弟子欺先。原来冯帮的钱帽之宝打狗锋也不知去向。仍 人就随他去丐棚见帮主商谈此事。 巴蒂希主想到北少林優美、武当玄鹤建繁、南少林和丐帮至宝都为人所鉴、认为是诗朝欲颠覆中原武林所于的。正谈得起劲, 有探子报告抗州张资庄、带育不明人物活动。

四人来到杭州,在那里的速电龙里就得回场排火小的赌局,再布徐雯飙了"老子"。从而知道了半句精谱"天景老乌龟"。到香花周划是燕倒梅、兰、竹、鹅四佳丽、再飙下风月火人,就能知道下半句错语"王八大翻身"。■暗语开启石门,进入一篑电暗道,在单行地轨的运送下、穿接寻找、上楼下楼,终于发现了这团课乃南宫博与一种秘人物策划。打造他们后投到打狗排与铜人。把打狗律交与丐帮,再回南少林还铜人。得到消息,并封握举行英雄会。

## 第七章 斗众敌力挽狂漏 破阴谋使劳无功

大家到了徐州, 闯进商宫宅第, 结果被下入地牢、还好疆空过来稍救, 出去才觉现真正少林住持鬪业, 武当掌门青松也被关押下此, 为了政他们, 四人决定去投钥匙和解药、

从地字画面上去再从东西下回地字另一边。再在光光光的中迷宫中调查一单独的样子

进入密案。进去大败神秘人物金属, 赶跑南宫博, 然后并启一个柜子铺关, 拿到解药和钥匙, 与两时有关阴谋的信。四人教了圆业、青松, 前往听封城。

进城后见证在举行英雄大会。正要助手。则亚和青松也赶到了。揭露了真相话。南窗博养 荒而逃。行算引线一方五千季炸药做最后一排。 四人跟着南窗博进了地下中。然后穿过一滚 都上方的墙下一层。往北下搜、往西下梯、上上下下。一路上打败大内三高手松要法王。灵豫 鬼丐、巨艾神花魁、终于找到了南宫博的老馆。最后打败了南宫博。

四人立了大功。徐姥、柳乘风葵成卷屑、而了空、了凡却固造反了一堆清燥戒律被罚种菜,两人面对夕阳、沿流清弱。

## 三、游戏心得

## 存档文件修理

修改存档文件, 金钱的地址为 SECT 0000 的 DISP 0124 至 0126。

增历妖招,也就是经验值。了凡的地址为 SECT 0000 的 DISP 0027 至 6029, 了空的地址为 SECT 0000 的 DISP 0058 至 0060, 柳乘风的地址为 SECT 0000 的 DISP 0089 至 0091, 徐健的增址为 SECT 0000 的 DISP 0120 至 0122, 将此改为 FF FF FF, 则每次作故都能升级, 很快就能升到最高级。

## 大量金钱法

在杭州连加拿中玩大小,每次确认时选择否,会有大量金钱浓液而来。

# 猴岛小英雄Ⅱ之丰克師报复

## Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge

## 一、游戏简介

这是一款冒险细游戏。游戏中意布鲁斯(Guybrush)要找齐地图的碎片,还想清灭死而复生的媚船长相克(Le Chuck)。游戏难度不高。

## 二、完全攻略(困难级)

## 果肯奴能

在一代中、進布各斯(Guybrush Three Pwood)17 岁时就通过了海盗头子 3 个难题的考 圖、所经環难晚阻、终于打败了鬼船长卓克(Le Chuck)、还赢得了美丽可人的蛤蟆玛普特(Mariet)的芳心。如今董布鲁斯 21 岁了,已成为一个大海盗、要寻找那失落已久的大宝藏。 量于最布鲁斯的不舒而别,想销了玛福特。她为了报复、到处向人宣扬自己才是打败鬼船长卓克的真正勇者。而那个死里选生的卓克也心怀细胞,何就报复……

#### 巫霉數

一开始从修选社总定, 碰上了填帧的地类蛇拉着(Largo), 好不容易才把他应付过去。 仔细看看标语牌(Sign), 然后拾起标牌(Pick up sign), 真是一把很棒的铲子(Showel)。往右 走删沼泽地(Swamp), 用棺材(Une Coffin)当船, 侧到一个小窝棚(Shaek)里, 进入巫事教。 看看四周(Look Table), 後起一根绳子(Pick up String)。 现家框子上的凝凝罐罐, 有一罐灰(Ashes · 2 · Life)。 往右走, 与巫辈教士对话(Talk), 问他关于灰的事, 再问他看何制造巫事始她, 得到一张原料清单(List)后, 對快划者棺材到到那上。

到鲜族散散步, 梳起一根树枝(Pick Up Stick)。

#### 坟山

爬上坟山, 左致第一座栽理罗果的老祖宗的鉴定, 制他的叔坟(Use Shovel on Grave), 拿帳骨头。去小镇绘图店(右边第三个原子) 跟店主疆聊, 然后从左边的籍子拿张白纸(Pick Up A Blank Sheet of Paper)。一会儿, 店主会欄下眼镜找纸, 偏机偏速敲镜。

从店中选出来,发现一绪增上有个环口,在开口左侧有扇环着的窗户。随前进去是酒吧的厨房。拿起桌上的小刀(Pick Up Knife),顺原路回去。

去最左边的旅店, 歌闡鄉住小鳄鱼的绳子(Use Knife on Rope), 拿起範中的奶酪(Pick Up Bowl), 再打开最左边的门, 进入雪果的房间, 拿走假发。

#### 酒吧

阿细斯吧和店主聊天,又養上了讨厌的罗莱。罗果将袋吐在墙上。用纸擦净他吐在墙上的颜(Use Blank Sheet of Paper with Spit) 去统农店拿水桶(Pick Up Bucket),在那里和一个海查谈话。接下来要僵一个抽散器。先打开盒子,再用木梯支起盒子(Use Stick with Box),用细维性能木梯(Use String with Stick),再把干酪放进盒子(Use Cheese Squigglies with Box),始疆一边,等老就进去吃奶酪时经快拉绳子(Pick Up String),特老就扔在盒子里。打开桌子(Open Box),把老就抓出来(Pick Up Rat),都耐洗槽吧厨房,把老就扔进锅里。再到酒店取老板棚份汤。他会问要不要在这儿工作,接下这份工作后从窗户选定。

去招採、用水桶装点泥。再去小镇上罗果的房间,关上门,把水桶放在门上,然后当罗果进港时,调湿了他的衣服。等温果去洗衣店时,再回他的房间,关上门。拿走标签,到洗衣店换来罗果的衣服。现在制造承毒娃娃的用具都齐了。去找巫毒较女祭司,她会帮着做好巫毒姥娃。然后走到罗果的房间,用针扎巫毒姥妹。

董術完罗果, 该出海运证了。先去半岛(Peninsula) 技船长, 和他谈话, 然后把范里(Wally)的联锁送给他。图得后拿好脚边的鹦鹉饲料袋子, 再和船长对话, 可得删地例。

#### 法特岛

羞布看新刚到法特(Phatt)品、在释总督讲完话后竟被关进了监狱。 都直狱中, 把床拉起来发现了木棚, 用木根勾隔圈的骷髅。拿一根骨头给胸吃, 狗跑过来丢下一把制匙, 拾起钥匙开举门。把架子上两个公文包拿下来, 把包掏空后离开。

到码头和的鱼人打个糖。谁能带回大鱼谁就能得到鱼杆。然后进图书馆,打开门边的小灯塔得到一个镜片。再和管理员对话,申请图书证,在图书卡柜中找一本《Pirate Primer》,在编号为 D 的抽屉中找一本《Dastance》,在编号为 V 的抽屉中找到《Vondoo》,然后接它说明的字找本关于巫毒数的书,组好后去拿。

去理看相互换,用揮揮(Pirate Primer)換差总督身上的(Famous Pirate Quotes)。問后得 图 Wharf, 发现图书馆旁边看条小巷(Alley)。下楼梯, 看到育个人在雕轮盘, 等他赢了后题 快跟着她走, 发现他去要细盘号。等他走了, 去敲门, 跟对方都下个号码。对方会问密码, 此 如他伸四个手指说那是 2, 再伸两根手指问是几个回答是 4, 以此类推。要到号码后, 在轮盘 赌博中赢得女理长家晚会(Party)的理请函, 然后再用这种方法, 又赢了钱和船票, 而后便可 坐船去被带(Booty Island)岛。

## 磁帶施

到玻格岛后去左边那個杂货店购买一些东西。要买购总统子(Parrot's Mirror)时,必须先买圈的票(Sign About Parrot),然后在空出的位置上会有个钩(Hook),把从船上带来的鸭蒜饲料挂到钩上,然后就可以买购的镜子了。杂货店要类那份加剧碎片,不过得拿 Sunken Ship 的 Mad Monkey 来换。在理本《Distance》的书上讲到了 Mad Monkey,先把坐标记下,等会儿去。

到嚴執店用週清儀找老板里一套衣服,打扮好了就可去参加女市长家的晚会了。

## 市长家

在女市长家、悄悄看到后边的厨房看看。翩翩几个垃圾桶,引厨师出来。快往右边的小路跑,厨师会旁途不舍,可迅速往右驷回厨房,趁他还未跑近,拿走桌上水桶里的鱼。

走进市长家大厅, 拿走左边墙整上的地图碎片。被门外的狗发现了, 于是数老管家拎着去见女生人。盖布鲁斯竭力事录, 女市长却绷不心软, 居然把地图扔到窗外。碎点图断风吹■■■ (Cliff)下边, 只好拿走墙上的船桨。那只狗还在狂叫, 索性遇角也一块儿带走。

再去码头找钓鱼人,把摸来的鱼给他,钓鱼人认输后交出鱼竿。回到悬崖找地图碎片, 烟钓竿刚把地图钓上来,量又被海绵叼到大树上。于是到大树旁,握著塞进调里,捏上爬,结果把集压断了,只好看看新菜到新加伯(Seash)高谱木匠修理。

去制图度那儿, 把灯塔里的餐片还给瓦利。 去酒吧买 3 和前, 可得到一根哪里。问老板有没有和酒差不多的饮料(Near - Grog), 老板说所有这种饮料都让基德船长买走了。酒吧中粮子还在排制犁, 把看燕挂在帽罩前的节拍器上, 猴子就上钩啦! 好了, 把猴子棚走。

去挽衣店看看,发现那3个海疆中有一个绝水脚。用从杂货店买来的锯子把它罐掉,然后高升。

到木匠那儿,他却不在。趁机偷走梯里的钉子和墙上的铁锤,别忘了拿走修好的木架,然后回玻带岛。

#### 玻蒂岛

和基準船长对话,要一张传单,然后去棺材店和斯坦(Stan)说话。他为了证明自己的货品好就跳进棺材里去了,于是趁机用铁镖和钉子把他钉在里面(在这之前里先拿到他的白手帕),拿走那支侧圈(Grypt Key),再把收银机用锤子敲开。

去参加吐痰比賽。獨議子旁边, 吹起从杂货店买来的号角, 端主持人跑掉时把旗子换上, 取得胜利。据看时把黄酒漫调蓝酒里做出一瓶绿酒。用吸管咖啡面, 再对主持人说要参加比赛。看一次所有选项都可以选择玩一下, 如果没赢的话, 两端一次绿酒, 选 Proofe 吐痰, 反复几次就可德则奖牌, 拿去类给杂货店, 可得 6000 元。

次程**基德的船。**但后会显示出一幅地图。按照那本《Distance》中记载的坐标潜水,发现一艘沉船。置那船头上的猴子头被下来,但因太重游不动了,只纤让基德用船馆把他拉上去。

回到我帮岛,问些德是否买了像河的饮料,他虽然承认了,却一罐也不肯给。投办法,去杂货店,把数子头卖给老板、换到了第一张地图碎片。现在再到大树去,依劲惨好的桨就可以爬上树了。拿走左边的板远镜。走进门,看到一堆地图。把狗扔进纸山里,它会找到第二张地图碎片。

#### 斯加伯島

到斯加伯岛上的英國去,找到斯坦祖先的坟墓,用地容號壓打开基穴门。进去后看到棺材上有玫瑰(Rose)的就把它钉开,把里面的骨灰(Ashes)拿一点走。

## 不多

再回到巫海教, 和女祭司说想要拿门外珊瑚 Ashes - 2 - Life。他说需要骨灰和圖书馆的那本〈Recipe〉圖书、把东西给他就得到药了。到温园把药罐在骨灰上, 厨师就复括了。■ 房师有关地图碎片的事、厨师要益布鲁斯栅他看看房子里的瓦斯关了没有。客应**但就会得到钥匙。去梅**滩的那间房子一看, 果然瓦顺忘了关。关好瓦斯去找房师, 再用药让他活过来, 告诉他瓦斯已经关好了, 他就拿出第三张地图碎片。

## 法權格

去法特品,会看到基個提拿並有得斯的传单。並布鲁斯德等籍船长给的传单贴上去,再到路(Path)上走走,看到基個數抓住了。到监狱去,柜子上多了一个公文包,打开一看有一瓶像酒的饮料,拿走它。再到操布(Water Fall),水流湍急过不去。这时需布德斯发现操布右上方有条路(Path),走过去看到一个开关,将腰子加雪开关上,搬子就去关上开关。

走进梯布內, 从下水道一直往左走, 到了一个海滩。左边的路有一间水房, 显面的人一定要比过模量后才传给出越图。他翻断放在桌子上, 然后离开了。趁机用挪動的伙科换掉了自己酒杯中的酒。对方哪后醉倒了。把朝疆镜子装到墙上翻镜框里, 再打开屋内所有圆窗子。走出房子, 把望远镜放在装罐像上, 会看到一束光射在某块砖上。走进房子拿刚才被光照到的那块砖, 结果掉进了机关房, 却走骷髅手上的珊围碎片, 回新加伯岛。

## 斯加爾各

把所謂的地图節片给制限但。他还要直有各斯去巫毒教章点炸药。拿了炸药后, 巫專祭司感觉制图师有危险。先看相包(Juju Bag)里是什么东西, 再回制图店教人。桌上留着相充的纸条, 人已不见了。回到招泽, 看见一个看了, 上面的条子写有交相克收(To Le Chuck)。好, 打开箱子截进去, 用此计进入卓克的被任。

## 卓克的装置

縣进稿子里规进了權權,等項克定局再出来。先去率房技值關係,制图等關國有各新國 找制點。回疆那个有很多指标的房间,到指标左或君边的房间里。用有妥關專张紙把上握 的青头排序抄下来,找到一样的排序时,推开它走进去。然后找第二部分的排序,再推。当 看到一眼上了大铖的门后,打开中雨的门,会看见钥匙就挂在墙上。不过,在要看得题时又 被抓住了。

陪報管噶綠依料, 吐養, 要唱者主角左手追的质牌慎下方。出来后, 四期一片该黑, 划着根火柴却被到手。将火柴甩出、周期的炸药全炸开了花。盖布鲁斯被气接做上了天……

## 丁基里

问到丁基岛(Dinky Island), 往右走和結構 Herman)对话, 結變向树是什么颜色, 要帶到All Color 为止。車起海滩上的瓶子,用石头打碎它。在净型机(Syill)下有个理關斯, 装一杯海水倒进净水机。等净水流进高脚杯,把它带走。打开智棉附近的桶,拿出围面的饼干给鹅鹬吃, 鹦鹉说"从池塘向东走到恐龙处"。进树林一直向左到一棵大树旁, 树上挂著个缎子,用碎瓶子割破袋子会掉下一包饼干。回海滩, 福高脚杯里的相水烧到饼干上, 饼干盒就会生出二块饼干, 相限鹦鹉吃, 鹦翻又说"从恐龙处向北走到石堆", "从石堆向东超到大××"。把这三句话记下来, 带走鹦鹉下边的扳手(Rowler)。 走进树林往右会看到一个池塘, 塘边有卷绳子绑着个盒子。把绳子拿起, 用扳手模开握手, 原来是重炸药, 带走帽。

Whoop 在对面。把绳子绑着扳手上扔到洞边。

盖布鲁斯排进一个伸手不见五指的限制。右边有个电灯开关,打开后,相意又来了,他自称是兼布鲁斯的兄弟。没想到他看出诅咒蛙蛙来……啊! 一次重击竟温敞打死,那就快跑。去找 Loss Parents,找到看按下個散头,打开床边的药柜抽屉,拿走里面的针,再打开床旁的垃圾棚款起果面的手套。那铺截窄,打开圈子拿到气球、假至毒娃娃、炒上。去找→同有自动贩客机的房间,机器影有个烟气桶。湿气球、肾管都灌腾气,再按贩客机需遇币钮。等爪克一米就会去抢,趁机过去拿走他的内裤。

四处温走。等京克一出现就把先前那块白手帕给他用。现在去是左边的房间拿 Big Whoop, 没想遇就是一张票(Ticket)。可以进电梯了。在里面等京国一来就拉扳手开启电梯、将卓克的胡子夹住(若电梯门合不上可把气球和手套温上气)。到了顶层捡起他的胡子、秒假巫毒娃娃、白手帕、骷髅头以及京宽的内缚翻翻进包(Jojo Bag), 做成巫毒娃娃。卓克一见转身就跑, 联上前去找到他, 细时出现几种对话的选项。不同的选项有不同的结局。

## 黑色尘世

## Dark Earth

## 一、游戏简介

又译为(黑土)、《题晴大地》,是由法国 Kalisto 公司制作完成的动作温智能类游戏。游戏容量为双 CD。 圖戏播遍的是 2054 年,地球已经是被废发达的尾球,但是一天,字窗中焦星以其巨大的能量,摧毁了人类几乎年来建立的现代社会。灾后的银粮尘暑、建天蔽良、使地理陷入一个黑暗的世界。灾难中,有人幸运地活了下来却已经失去了美好家园。他们不仅要与饥饿抗争,还要与被尘埃污染变彩的怪物抗争。这些人失去了转技之明,甚至连光明与太阳也失去了,因此他们被迫迁移去寻找太阳、去寻找光明。他们往少跋涉、走过了潜潮炒摸,穿过城市的噩噩残炬,一代又一代地道寻,最后找到了一些酸胀作罐这种特(Stallite)的地方,在那里,可以看见太阳得到光明,于是他们定看下来,繁衍生息外以太阳为神、崇拜光明。时间流逝,在新达利特的上地上。他们有了自己的社会等级、宗教特权。人们被分成五个等级:太阳使者(Sunseer)差断达利特的最高精神畅和;差

火卫士(Guard of Fire) 理解这利特的军事人员、保护宫殿和祭庙、并同时也保护太阳使名的安全: 建筑师(Builder) 是负责各种建筑、物品的维修和建造的人员; 食物供给者(Provider) 负责生产粮食、种植果树并与他人交换物品; 赞民(Scavengeer) 她最下层也是最可怜酷人,他们活住在废墟中。在垃圾精髓找着丢弃的食物。游戏配主人公阿汗(Arkhan) 是斯达利特 Sparta 中的一名圣火卫士。他喜好自由,对权贵毫无兴趣,却喜欢与下层人物交往。一日,阿汗与另一名卫士杰迪(Jedi)在保护一次太阳僵者的会议时与入伐者展开了格斗。杰迪战死,阿汗也中毒聚容,而日全非。更糟糕的是阿汗被认为了是黑暗(Darkness)的化身。在一个淡尚光明的社会中,黑暗就是那恶的代名词。因此阿汗只得逃离戏宴,找到自己的真面目,于是开始了这场游戏智能。

在这一胃險过程中、阿汗看到人生百态、世态炎凉、也体味到真情的可贵、友谊的事诚、对人的真善美的深枢、对人性的剖析、对人类弱点的折射贯穿于游戏的全过程。故事情节的曲折、删读首先就细眸戏以一个独特的视角。

另一个让人感兴趣的地方还在于这个游戏框架下的多线性,尽管游戏墙下只有一组主线,但在事件完成的先后顺序。在人間行为方式方面都可以完全不同、即事物间可以有多种多样的组合方式。为此、在制作时特意赋予阿汗斯种性格,溢和(Light)与暴戾(Dark)。不同性格对应了不同的处事行为,也就直接影响看行为结果。不过充分的多线性会带来一个相对严重的后果。即情节发展僵隆无边际。制作小组显然意识到了这一点,从两个方面加以控制。通过阿汗的中毒深浅来迫使玩家尽快解毒治病,以减少不必要的被外时间;另一方面是引入了"区域"这个概念,擅多个场景有机地组合成为一个区域,区域内的事件可以任息发展,但区域间的来往只有某一特定条件才能实现。这样做虽然在多线性上打了折扣。但对于玩量面言而有了一个明确的目标,不至于在上千个国际场景中转来转去而无所事理。

游戏的色彩就如游戏惯书一样雕歌、中世纪风格的宫殿在阴暗的天空里得有气无力。 远处的海顶死气沉沉。泛着一点幽幽的畸光。人们的脸上没有笑容,只看那颗的眉头和无 来的眼神。或许游戏本身不应育如此的低沉、压抑、但我想能感受到这份低沉正是游戏制 作者想做到的、情绪的低落应让玩家更多几分理性的思考与判断、而不是一味地杀戮。

作为一个动作加胃险措理作业戏、与人交换担必不可少的。尽管这是个法理事成、但仍提供了英语对白。游戏有个语音存储模式、可把阿汗的所谓对话一同不理地记录下来。对于不懂的单词、还可以切换一下。去查查证例。作为游戏的另一半、格斗也当然是一个意点。游戏仅用 Cirl + 方向键来控制各种损式。另外通过 Shift ■ Cirl + 方向键可以大大提高攻击力。倒是有一个副作用、会使阿汗的中毒状态加剧。

游戏采用了 3D 场景 + 2D 背景的传统方式。在一个具体的 3D 场景中具有一个固定的第三概用面非时下正说行的组个视角。这似乎有些保守,不合乎法国人的风格。但事实上正是以此摆脱对机器硬件的过分依赖。另一个好处在于视角的固定使得定位比较准确从而情整圈去过什么地方,还有什么地方投去过。在 3D 表现上、游戏达到了相当高的水准。材质感很好。人物的造型也不是板。在对光与影的处理同样极为组就出色。看上去感觉不错。

细微处的到面也是游戏的出色之处,这种刻面不仅规模党上的完整,更多地是体现在了逻辑上的合理与情感上的地面准分。有人替批评如今的游戏越发倾向于冷漠、陌生、无扶体现人与人之间的真情意切。在游戏中加重了人的交流因素和感情成分。通过动器片断、语音对白、背景音乐来实现一种情的展開、同时为给阿汗构筑一个真实的环境、游戏也想造了许多性格各种、各具特色的人物、有食财的舞女随箱亚(Delia),有忠贞的妻子卡莉(Kalhi)。有 邪恶的 医疗法师 斯 蔚达 (Thanader)。有 职毒的 黑 暗 首 锁 索 达 斯 (Sordas) 等等。他们生活在阿汗的身边,不断地与阿汁接触交流。NPC 的出现给出畅演一个近似于现实的"虚拟世界"。

游戏一发布就进入互联网上体名的前 70 名。

## 二、游戏用单

FL: 调出说明:

1: 物品栏:

C: 战斗模式转换;

Shifu: 🏗:

Ctrl:在战斗模式中配合方向體为行斗。 Souchur: 寻找物品及最后过迷宫时下酶用;

Esc: 画出系统菜单:

Tab: 光明与黑暗模式的转换; 存储进度餐站在石雕咒语前才行。

生、游戏攻略

#### 何汗量

阿汗起身后,与女月友长里(Kalhi)交谈,然后拿起床边的成内,在歷子里面找到 刀和墙上的刺激。这时期友齐德(Zed)已在门外叫他一起上工。

#### 具管

出门后。可与弄得上慢活动活动筋骨。练练功、或者也可重接向左、去那副有守卫守护的门。进门后、向坐在办公桌后的长官多康(Dhorkan),但让阿汗去保护条饰罗荷(Roly)。阿汗走出门,走下环状的楼梯,在楼下的走道边的木桶上捡起一个空瓶子。

#### 假站

走出兵营来到广场,见到阿汗的父亲正和罗莉谈话,看走走开后、沿罗莉走的方向来 ■無庙前、燕迪(Jeds)已绕上岗。阿汗也断快抽出佩刀,重在另一边。这时展取传来不祥的声音。阿汗冲进去一看。来自黑暗势力的杀手正在袭击罗荷。阿汗冲上前,干掉其中的一个,另一个却将毒油泼在阿汗的脸上。

#### 排所

等他从網床上翻来,身体已被理恶力量侵蚀、人也变得面目全非。这时一个守卫走了过来、二话不通歌开始攻击。每于自卫、阿汗只好从型陆的桌上找到小刀、杀死这个守卫。他四下里看看,从桌上和尸体等得到火药舖和斧子。再来到鸡房、见到民疗法师即南达(Thanandar)。与他交谈、得知只有他的父亲能够帮助他了。

## 父亲的意

出了门、来到父亲的房子、进去交谈、并见到书里。父亲让他到祭庙去找他后就离开了。阿汗从他床底下拿起一张纸片,看起来看读个机关间的码。然后从书架上拿取一个框纸离开。

#### 祭庙

来到祭庙、进入刚才守卫的那个门后上楼、进入左边的房间里、与一老者交谈、从门边的护上拿一面镀了。向里走。站在打开的大书前、读一下书、再读一下从父亲来底下捡到的那张纸、按照上面的提示。就可以打开书边的一个机关、拿到一个打孔的铁片。用了祭庙、登上门口巨大模性的排子、特打孔铁片安放妥当、再走下来,援助黄色扳手、将这个装置运转起来。

## 兵营

回到兵营、上了二楼、来到排梯后方的阳台、先进左边的铁门、在一楼投到1个葫芦、2块铅板和9颗火药。在楼上、从桌子上拿到钥匙。向炼油师博达兰(Bogstarm)打听情况、她却因阿泽长得怪异而不予理解。阿泽急得给他一拳、他只好老老实实地回答问题。打听完情况后下楼、用钥匙打开门边的梯子,找到一套置卫的服装。来到对面的弹药房、用博达兰的钥匙打开房内的箱子、得到覆三块铅板、与刚才看到的那2块锂板、一起埋入屋里的熔炉中熔成铅弹。回到阳台、进入右边的监狱、杀死看守、从他身上得到钥匙、打开右边的门、救出卡里、让她穿上翻卫棚服装。阿泽智克犯人、紧握在她后面、走出兵费。

### 广场

在广场。阿泽縣在島车后、卡里脇过看守叶降台的上线(福阿泽桑鲱这个卫兵可得到 一件好個兵器)。在赵兵高开后,走上升降台,来到下坡。

#### 下城

走下升降自后向左,和卡里及修理工丹利斯(Danrys)谈谈。了解一些下域的情况。 拿上桌上那个工具。出门后一直沿左边走、不要理会院子中那个虽轮椅的人。拐弯来到天 桥,进入里对门的河吧或看德利亚(Delia)类舞。然后到后台见到德利亚、给她镜子。 即知去找下城领袖萨达克(ArmalSadae)的方法和联系的密码。出后台,可在城吧的桌上 及门外的杨旁找到一些物品。也可按原路返回、找类东西的小贩用这些物品换些食品。

#### 計量

沿领吧旁的通道来到一个盆路口,这时向右可想到萨达克的船屋,与萨达克谈话、下铁、不过需要一把兵器罐搬注。在屋里的商铺旁、可将空压于摆槽等。向右来到一里想暗的小巷。在鲁子尽失的楼梯旁提到一个空吹油桶。一直向前可下到水中,进入一条秘密通道。一路上杀死两个卫兵后,来到黑暗妖兽的某穴。

## 纸售的展穴

清灭所有的卫兵。在水铺旁得到金属把手。进门后、杀死两个投票黑暗的背叛者。其中有个人特别所害。得胜后从他们的身上和康子里得到钥匙和其他物品。用钥匙打开履中的饮箱、见到长官多康投幣黑精势力的证据。顺到能理工丹利斯的小屋、特征到的图纸和金属把手都交给他。丹利斯会据此做出火强能、但得下次来拿。如果有兵器根坏,也可找

他修理,只要打开匿角的电机和台阶旁的开关野可。

#### 兵士

像升降梯上去。到多康在民营的办公室、特罪证出示给门口的女兵者。他会同阿托前 去抓他。不过、多康还是从密室逃跑了。阿托从他的办公桌上拿走药水和小刀、用小刀撬 开密室的开关,从梯子下去迫击多康。途中发现父亲已经被客,而好朋友齐棚的处境也不 妙、黑暗势力已经深深地准入这个城市。

#### 下城

在下域的小卷中、救出女友、得到一卷正需要的东西、再找修理工丹利斯取回火弹 枪、同到上坡。

### 長島

来到獨病旁的房间里。被既疗法师严肃达击倒,原来严肃达就是這一切阴谋的策划者。当阿汗醒来、来到下面、失去心智的齐德污染了水源、自己也死去了。阿汗拿起齐疆的手枪、出来,跟随大祭师里看来到她的房间。阿汗收起武器、罗斯将黑暗势力的阴谋告诉了阿汗、并将一个躬顺环里给了他。这个信匙环与4根水品看合而成的钥匙便盯开父亲房间里的意宜。

## 邦德的住处

阿汗已在地下绷得的黑穴中得到了一个水晶、现在出发去找另外三个。先去找有一条快腿的建筑椰棉棉(Bandor)。出门到广场向左拐、门口的卫兵不让阿汗进、但他谈话一直到他提到肚子很饿、将咸肉和酒给他、得以人内。乘电梯上楼、楼上有两个人都有僵脏,而且都说自己不是珊瑚。阿汗拿起桌上的图纸、威胁他们说要在火炉上烧掉、黑正的郑德心镜图纸被鞍、站出来转止。阿汗特图纸给他、并出示罗莉给的钥匙杯。邦德见此交出他所保管的水品。

#### 兵曹

然后重考兵哲型的整致、杀死看守。所相守身上的钥匙打开原来关卡里的那个房间。 干掉屋子型的坏蛋,特型围睛模式。搜索牢房里的小床、一脚鞘出鞭在里面的东西、得到 了第三块水晶。

#### 下量

最后来到下城、去上次载卡里的地方、见到多康正躲在那里、将他打倒。从他身上得到郭四块水晶。所这四块水晶与钥匙环组成能打开父亲密室里的钥匙。用多最身上搜到的截卡打斤附近的铁门、进去用黑蜡模式能打一下爆角型的电源板。再去置于里另一角打开电机、看一看人类的过去。在壁门口的地上拾起一个古代不明特体、摸下门左边的开关后就可出去了。向右、沿楼梯来到屋顶、协助守卫消灭妖兽、得到守卫的礼物。

#### 妖兽的黑穴

抵下水道来到妖兽的巢穴。在刑房里系死守卫后,用从多疆原里得到的小刀打开囚笼上的锁,故患握在里面的犯人。然后去萨达克的船板,置达置置因两行救了他的朋友而给 他几颗卉像那些手枪用的子弹。

#### 上桌

回到上號、來到父亲的家。从楼梯下来后。千排院中两个守卫后进去。梅水晶钥匙链 人墙上的机关、进入密室。读读门边打开的大书、再拿起父来写的便笺看一看。在另一张 肃上的大书下得到兼形符号基本。用黑路模式摆下边的堡运镜。发现下面有把钥匙,水上 这把大铁钥匙、扳动门口的杠杆就可以出去。

#### 兵营

来到兵葬伽阳台上。找到你油师博达兰鉴别一下刚才找到的不明古代物体。在他研究时,到楼下给起墙边的火药。得上楼一次。这时博达兰的研究已经有了一些眉目。他要阿汗帮他一下。他放心不下住在下墙里的舞女佛荷亚。

## 下端

阿汗从多康屋里的街道来到下城,从小雕都倒的小车中可拾到岗红售。这时期暗已差本笼罩了鞍巴达城、修理工好利斯已经被杀害了、酒店老板莫尔 (Mosr) 也变成了怪害。清灭它后、在柜台后面可得到一些食物、在酒桶旁灌構空酒瓶。在妖兽的梨穴中见到瞿龟一息的多廉、虽然他是背叛者、现在也翻悟了。但为时已晚。阿汗排着鲱女藤莉亚乘升降台间到上坡。

#### 兵管

条死兵营走廊上正明食尸体的妖兽、型到练油师博达兰。僵僵时德荷亚后会将用古代 物体制成的炸弹交给阿汗。出兵营后,来到广场、用从父亲需案里打到的那把大铁钥匙打 开广场中间的铁栅。将炸弹投入深井中、新快扁开。

## 父亲的往处

先去父亲幕果。在院子里的地上捡起一片炸飞的菜片。回到广场上,将菜片发上螺旋菜,转至黑硼模式。接到螺旋覆杆子旁,在黑它后纵身蘸下无底凝坑。

#### 古墓

在联层、阿汗已经大部分变成兽、在完全被黑暗吞噬之前、必须在古書中找到光明之神。沿着整一直向前走、不久就发现一块巨大的转盘挡住了去路、控制转盘的杠杆分别位于台阶的两边。根据父亲的便笺和象形文字图案的提示。在台阶左边报动第二个和第三个杠杆。在台阶右边振动第一个和第三个杠杆、然后再被动边上的第四个杠杆。转盘转动后,缺口正对着台阶,这样就能通过了。在下面的迷宫中,要小心来回转动的刀,可下降(按 Spacebar)来躲避。在快出迷宫时、可在门口的左边存个盘。

在通向党明的大门前、推商达终于露出它的妖兽原形。这时它刀枪不入。在把它打倒后,需要有趣时间休息。利用这短短的时间、躲开萨南达。挺动门两边的杠杆、棚最左边门上的红点移至最下,而有边的红点移至最上。打开通向光明之神的大门,一幅黑暗势力就不复存在。

## 四、游戏心得

按 P 號雪移、输入 "FORTYTWO"。并接 Enter 键确认。将会出现"打开简易状态" (Easy Mode On) 的字样、输入以下键可得到相应的移拉:

D: 特对手的生命点欄降至 1:

Cirl+D: 主他血加病。

## 虎将神兵之平乱大事记

## 一、游戏简介

这是一個由智冠代理发行。台灣與光資讯公司制作的战略加 RPG的中文游戏。游戏是以五虎平高的小说为背景。叛军出现,包禄清庸得忠兵,狄青将军危难之际仍挟大梁伐叛都。 翻芜的动而相字事把情节交待得一清 1. 增、音乐和音效也可lll可点。游戏采用 640×490×256 色的分辨率模式,配合由 3D 所制作出的图形单元, 通面显得 货仓类类。 开场与爆机动而是全界的, 过关动面只有面分之一界,但点阻聚烟。在战斗中无论大小法术都会有极其华丽的小动画。 在游戏的战斗器面上,可以看到正在吃米的鸡,趴在地上不时抬起头的狗以及 柯边的白鹤等等, 尽管与战斗气氛不怎么协调。

这類歌略測戏采用的那回合制与关卡制、每员将领内可带领多个兵种。将第可利用法术、物品、队形相编出等拼令攻城拔寨。游戏的操作简单方便,各种立体按钮以及按钮上的代表图像等明确地表示出按钮的作用。相取斗中有胜败条件的设计,有兵员能力差异的设计、有法术相生相充的设计。敌方的智商也不错。

## 二、完全攻略

## 游戏背景

话说北宋皇佑年间, 教育平定了江国的侵犯, 被封为两平正。庞太师因为与狄青之父狄广有仇, 见疆育被封为两平王。便苟发了略郭狄青的念头。皂佑三年, 府蛮依督高叛乱, 自称南天国, 数月间攻下广东、广西十几座州郡, 百姓陷入水火之中。庞太师藉此机会面见仁宗, 推荐狄青明下平汉。仁宗夜召包经, 命其请出归乡的狄育, 盟召五虎将前往两广、平定依智高的叛乱。另一方面, 庞太师则晴自通知文塘盟盟, 翌用计谋在集即战用幸温宫死狄青。然而事情欺嚣, 避者死虽逃生。据疆遇败投弃崇天国, 实因求荣, 对犹宋军。狄青德和情况, 一边派人上书朝廷, 一边火速有下, 欲以迅雷不及把军之势扫擂僵军, 游戏就此拉开序幕。

## 善动

操作时用颗标一点某事特,左下方出现了此主将的大头像和资料。在大线图上,可以用 概标画住队伍,使之朝着一个指定的选点移动(每 10 步一日)。还可以用一个都力的方法, 毒就是在细胞的左下方有一个关卡指令,按下去会银示所有关卡地名的指令性,在下一个要 去的地名上按一下。那队都会被带自那一个关卡处,而不需要——他整个队伍慢慢和移动了。

## 招兵和减兵

在进入我方城市(广州除外)后,便可以进行招兵。一个城市中招兵人数的上限是这个城市中人数的一半。方法: 先选择一名我方主将, 同点"招兵/减兵"接包, 会出现一个对话框。框中上五幅显示的是在这个城市中可报题的兵种, 下方两倍则是这个武将所带的兵种。特把上方五倍中与下方相同的兵种推下来, 载光成了招兵。要减兵, 则点中下方的兵种, 推到一旁的红叉上, 截光成了减兵。

#### 内政

游戏中的内政指令、用于对邻下来的域池进行管理、以期得到兵力、粮食棚金钱的补充。 其中包含自治、定策、摧毁、弃毁等 4 种指令。

自治:对当地授予自治权、由当地人进行管理、因此人口、粮食、金钱变化较为正常,玩家可不必操心。

定聚:对当地的内政作详细地调整,全理控制域池的发展,能获得预期收获,缺点是自订政策在操作上较为麻烦。在实施了定项后,可有 21 种制法,可根据自己的多好选择兵制、棚制、税制和裁额。抵制分长兵制、短兵制、郡助制。摄家制 4 种, 税制分电用法、存苗法、川畴法、仓家法 4 种。税制存む三法、以分法、五百制 3 种,政策有四进法、进贤聚、担农策、贯高法、治宝策、乱世典、驰世章、司监论、江坝法、谏言法等 10 世。每种制度对于每月人口、粮食、金钱的增加都有一个固定的比值。

接触 極長制 0 -300 800 接術 部準制 300 600 200 接続 強家制 500 1200 1200 機制 电用法 0 1200 -600 機制 青苗法 300 600 -200	3 0 -5 0 0 5
接動 強家制 500 1200 1200 機制 电川法 0 1200 -600	- 5 G O 5
機制 电川法 0 1200 -600	0 5
	5
<b>快刷 青苗法 300 600 - 200</b>	5
	-
快時 田時法 100 1600 - 1000	10
<b>映劇</b> 化室法 0 2400 · 2000	
<b>机制</b> 和三統 800 600 -500 -	15
<b>税制</b> 六分法 300 ~300 ~200	- 5
税制 五五制 0 0 0	$\mathbf{q}$
政策 四进法 -300 0 0	10
政策 进份新 200 600 300	15
政策 务农業 100 1200 - 500	8
政策 重商法 600 - 1200 - 200	3
政策 治宝策 300 800 0	16
政策 乱世典 400 600 0	20
政策 粒世章 -200 -2000 300	12
政策 可能论 600 0 0	- 5
<b>政策 江場法 400 -600 -800</b>	25
政策 谏言法 200 300 200	30

玩家可根据具体情况订立具体的政策,以获得最大的后备补充。综上所述,采用部曲制可使人口、粮食,金钱不至于太匮乏。人口、粮食、金钱的增长每月显示一次。同时也要计算政治分散。钱的收入基本以各类的附表来作计算,而粮与钱不同,每个城的粮收是钱的3倍,每一个兵员每月耗费一份粮。人口的或长要依照内政分散作计算,各类相上有人口值,该月该组人口销等于人口值与政治值百分比的乘权。

摧毀:占领该地后随即将该地推毁,使该地形同一座废城,以后也再也不能对其改制,也 从此不能在该埋获取任何领赖、人口的补充。

弃置: 弃置形而依废, 但将来还是可以把该操收回或新定策。 弃置会使被理出现缺太少, 人太多等这些非预期的结果。

## 准备

当玩家的队伍碰到关卡上守关的敌将时,与守棚谈话,并选择好参战将领后,就开始了 概斗方面的内容。战斗采用四合制,法术会受天候的影响。战斗开始后,面而随即特成小地 围。

在小地围状态下,右下方的信息区,主要提示天气,武特信息与敌我实力比较。当就标移至武将时,下方即显示武将头像、维名、运种、图标,武器、法术、装备和已进行的副合数。如果想查看物品、法术、调备的资料,可先用鼠标左键单击武器、法术和装备。

当個關於移至武将时,武将周围会出现黄栀,这表示武将的领导花须。与此同时,与这个武将一队的士兵也会挥动武器。如果士兵是在阿队武将的领导都面内攻击敌人,侧攻击效果便会旗倍。单击武将后,没有阴影的地形表示是在移动范围之内。

#### 武将

武将移动至目的地后有 3 种情况: 细霜移至商店,则会问整否进入购物,进入后可购买武器、法术和物品。如果移至人身边, 信会与居民交谈,这些诺里有少部分是赚选物品,有的能告诉一些有罪的信息。如果移到空地,此时可选"攻击"、"物品"、"法术"、"队理"、"撤退"、"治疗"6 种选项。

攻击:關某种的不同面有不同的攻击范围。攻守双方各自攻防一次。注**想的是,**伤害依的计算是攻击力减去防御力。

物品:依不阿的物品使用的对象而有不同的效果,因为没有使用次数的限制,选择适合 同物品是很重要的。

法术:受犬關及法力点数的限制,使用范围也各不相同。

队形:设定上兵配合其所屬的将领所在而自行移动的功能。

撤退:退出时会有若干的损伤。

治疗: 四一胍地等特机会,并恢复部分生命力和法力。

## 士兵

游戏兵种育 10 多种,如火兵、随兵、水兵、宽兵、骑兵、弓箭手、寨甲兵、铁甲兵、侍卫队、先锋队、铁骑兵等,每一种兵种相同林的地形上有不同的速度和攻防掩护他力,对此了解才能都攻击时作有效的应用。不必让一个将领从游戏开始到游戏结束都用一个兵种,而是模据情况和地形理换适合该关的兵种。士兵也可以交谈,但是无权进入商店,只有"攻击"与"治疗"两种选项。

#### 強品

物品依不同的使用对象而有不同的效果, 选择适合的物品是很重要的。一些物品很是重要, 一定要买, 如专门碾阵的星掌教、众将旗、天团旗、齐灵旗, 图为设有使用次数的模制, 每一种买工个就行了。看品要与法术尽量相互配合, 功能不需完全相同, 要具备项守兼备之

## 效。不过法素有法力查验及天候的限制

#### 对话

与百姓的对话是供收入民信息的选择。将将简停在人民劳造,就会得到人民的信息,被 推按右键取消解注该处,重新停在人民的劳造又可听到不同的信息,重复几次,即可得到该 美百姓提供的所有信息。

#### 九和

游戏会根据人物移动的顺序自动安排各武将在战场上的位置。因此在战斗前先存储一下,如果位置不理想。可取出进度来,更改一下先后顺序,以使得到较理想的武将分布位置。

### 三、游戏攻略

## 序幕

宋皇佑四年, 页天帝使智高频束, 古领广西广东八大据点, 宋信宗派包操召回平西王获 春, 井领四大将河庆、张忠、李文, 看主, 统领大军前往广州, 平定依智高之乱

## 第一关 蒙云关

胜利条件:故至灭。

失败条件: 获者战败

河合限制:40 回合

蒙云美主将投供学值水。会使用上行咒,他的两个儿子投递、模虎也相情战。见获军前来,便派二百与副将花尔能出战。此段不难,只要不让郑斌离开比强的领导范围外,带部属的攻击就能得胜。先引诱敌将花尔能和段龙准列,然后以多攻少。再引诱设虎的水军上降野之

## 第二浦 康州

胜利条件:敌全灭

失败条件: 我将战败或百姓死光

厨合副網: 別

守将孙振为伙臂做仇,因在细中陷害妖者未果, 逃至闹天国,现驻守康州 见狄军来到, 举手下四员副将段龙、李二、何进、陈青忠战 孙振为人凝堤,以杀光百姓为王隆, 伏乱狄肃。

此关百姓死光是失败条件。但由于用形的原因、有些百姓还是很安全的。过关方法也可采用移敌将一个一个引下来。用弓兵消灭。由于护城河前的道路狭窄、要先将段龙的水兵部队消灭。再让有火兵或是乌晋手的部队通过一如果有有水兵遭遇队,可从旁协助一此役投方加入的将领有虚混四。

## 第三美 黑风岭

胜利条件:敌全灭。

失败条件: 钛青战败。

回合服制:30 回台。

發挑放數后,一路適回無风岭,每女儿栽红玉分合,加上色达、刘雄、段鹿 3 抗创得,实力有所增加、散红玉小的时营受仙人指点,他水高明,僵长廊政业结金冠,使用时収分在其攻击范围内(3×3) - 律受债 200 点,除非能够全到克制它的由玄真子所遗留的律天今才能避

免。神火令可从地图左上量的市民身上找到, 不过如果行动太慢, 市民会被杀死僵得不到神火令。虽然没有神火令也能过关, 但难度要高得多了。

此权先便在方的现成和围墙行致,由西路桥领通过,不要让北方的段红亚南下过桥,顺利的话,取红玉会因追误杀民而落单。接着围攻设洪,如果我方有水块的话,可从水路包围,接着通过此方桥梁消灭作达,最后排好阵势,一齐围攻。打败段红玉。

## 第四关 封州

雅利条件: 打败 王兰葵。

失败条件:狄青战败。

固合限制:30 向合。

外探被打败后, 此人封州, 投弃生凡赛下。 主凡之女主兰英差段红玉是同门的邮姐, 法术高强。王兰英听从外振的计算, 故空城引狄青进入, 然后关上城门, 率外临, 率二, 何进, 陈青等副将出战。王兰英会施展化血金钟, 范围也是 3×3, 受伤程度也是 240。狄青阳在地图右下方的市民号上找到云中子所遗留的灵火符, 方能破解化血金钟。 象取该物品时要注意它会搭掉该武将身上联有的物品。

由于一开始我方会给敌方分割成两个部分,因此先将被包围的 4 支部队回攻中间闸门 的敌军,配合在闸门外的…支部队,那闸门外的另一名武将则可往右向市民紫散灵火符。这 一关虽然只需打败五兰英墅可过关,但也可借此机会多练功升级。

## 第五关 福州

胜利条件:在20回合内打进工氏兄弟

失败条件: 致青战败政 20 回合内不能取胜。

河合限制:20 回合。

王兰英战疆后与孙操至相指责,两人分路逃亡,孙振进入婚刑,投入王麻成、王麻礼兄弟 帐下。见狄军来到,率叶惠。花尔能、陈青、孙振出战 王氏兄弟为人好险,故意在城外设火 致 20 磨、绑人僵上,点以火炬,赞烧人质、扰乱状育。此美由于有护城河,最好使用弓兵配合 水兵进攻,强行镀锈,过桥时要送速。因此最好能够手动操作。此役我方有着天风。杨文广加入。

## 第六关 芦台关

胜利条件:打数火金环。

失败条件: 狄青战败。

囲金限制:20 同作。

守将大金环天生神力,皮相肉厚,刀剑推伤,大金环因其豪勇,对放育所领请将一一叫 耳。此役敌万将领虽然只是一名,但攻击力促强。不过,只要我方排好阵势,即能以多胜少。 虽然大金环身上带有火云咒,但没有法力可用,不堪忧。此关我方加人的将领有協会准。

## 第七关 曲州

胜利兼件: 融全灭。

失败条件: 秋青战败。

回合限制:30 回台。

段氏父在兵败后投奔美州主仁。王仁擅战、深谙兵法、故意诈败、引着青军追入、然后引何进、叛乱、粤二、段洪、段洪玉、卜贵、刘建、鲁达等 8 员副将将狄军团进围住。狄青率余将 6 力災刑。战术仍可采用诱敌出降,各个市战的方法。

## 第八关 昭州

胜利温件: 打败力玉娘。

失败条件: 狄對战败。

回合限制:35 回合。

刁玉城为大仓环之妻。因其夫死于狄青之手。恨之人骨。何此率王仁、何进、率二、卜贵、刘雄、鲁达、曹松、吴智等8员制将。在昭州城外布下纯附降,欲置狄青于死地。此降十分房害。我方椰队只要在火坡旁。每回合都会受伤、只有与某一市民交谈后得到谐火珠、才可去破纯阳降。此役一开始就受到敌人左、前、右三个方向的攻击、如果觉得难打。河直取刁玉棚、打败她即可过关。此役有嘉明加入我方队伍。

## 第九关 竹枝山

胜利条件:破五零件法,打败静息。

失败条件: 伙育战败。

闽合限制:40 回合。

此关的故将为静慈老道,此人专慎法术,其设下的五话挥法很是厉害,人挥者会被雷电 教摊一举数值。静慈授业望师被静慈客死,留下的一件蹂躏有不知去两、只有这件陈瞳作才能破得五雷阵法。 计寄存市民身上得到此件降槽柱,破了五辐阵法。

此役在静態的本阵有河流包围,但对細队没有阻隔作用。敌人的攻击力上分强大,有云海,关奇、段虎、投洪、段纸玉、王麻成、王麻礼、叶惠、王仁等剧将,只要精一接近就会有敌军全体袭率。因此要先拿下会集中攻击的特领,然后有效地使用法和物品。如理静慈按奈不住,亲自出导,将他搬杀即可。

### 第十关 贵州

胜利条件:放金災。

失败条件: 仗者战败。

目合限制:40 图合。

静態在竹枝由被打败后。回到贵州重翻绽放、领青松、鲁达。正兰英、陈青、李二、孙振、王凡、叶惠、何进、卜贵、云禅等 II 员创将,在城门前立起掩日前,阻碍狄青的军队。据目而是至阴之物,入阵后我方全体人员生命力下降 225 点,需有至圆的开阳石才能破解。而开阳石赴集市民的传彩之宝、狄青得到后用其克制掩目相,将敌隔匾解,然后消灭剩余的敌军。

#### 第十一关 横州

胜利条件:战全灭。

失败条件: 狄齊战啦。

四合限制:30 回台。

此关的主将领背包建设长妖术的人物,为了练就魔法,不精杀死孕妇活取胎儿练功。静 感致迅福州后,与贾肯议得一计,用孕妇诱执音的军队进入一个峡谷,僵围用火烧死狄军。 软青进入峡谷后,不见事妇只见故率,只得奋勇上前杀敌。此役敌不还有零二、划魄,卜贵、 设虎、改龙、青松、吴智、何进、刀玉峡、鲁达等副将。由于敌军撰用物品和法术,因此不要让 武将单独行动,最好让他们《五史群行动。此役会有店团加入我军

## 第十二关 東水溪

胜利条件:打败混元长老

失败条件: 肤青战败

回合限制:35 回合

据元长老于再水级鲜漆罐法、贯升等人败选至此、投入壁下。混元吩阿仗率能耐。便率手下下跌、鲁达、王凡、王兰英、陈育、孙振、李二、静意、云海、贯青、关奇、何进等 12 名副称。 在垂水溪市下罐灵阵, 既当狄率的前进

此关要根据地形使用兵种,由于水中有罐灵辉。因此、除了水兵骑兵外, 其他兵种均无法 建河。河上虽然有桥, 但最好不要从桥上通过。因此要有 5 支以上的水兵和骑兵, 才能较轻 除地过美

## 第十三关 真州

胜利条件:打败蜂王

失败条件: 获者税败。

间合限制:40.间合。

螺玉驻守等州, 迎得赖将混元长老等人之后, 将获军兵临城下, 即率则者、静意、混元长老、孙俶、平二、王麻成、王麻礼、陈者、云湖、者松、美奇、何进, 俭达等 15 名副将出迎、螺王基尊化之妖, 手模一枝幻手快铲, 岘法奇高, 狭军陷入苦战。此关的地得不大, 可用诱兵之法将裁率一个个下引出歼灭。

## 第十四关 昆仑关

胜利条件:敌全灭。

失败条件: 致严战败

回合限制:42 回合。

孟皓乃叛将惟智高手下第一高手,武功,法术、计谋推荐精通。孟德见到败率后定计、由 能元长老引致军来到民仓关前,走进八镇玄兵阵、孟浩然后率螺里,贺青、静意,孙振、李二, 王氏兄弟、何进、陈者、云海、青松、关奇、鲁达等副将急攻获军。此关要轮流派人前往商店的 买收陈报的养灵旗、众将旗、星林旗、天河旗、购买后立即使用。

## 第十五美 邑州

胜利条件:敌仓火。

失败条件: 狄香战败。

回合限期:50 回合。

秋率终于打到依智高所在的关、依置高领副将下贯、青松、混元长麦、贾青、孙振、关奇、 傅王、云海、王聘、孟浩等 10 员疆界, 在境外设下充极降, 阵中由石草木都能伤人, 因此要称 这些伤人的模块先行扫除, 然后与故将逐一过招。最后平定依置高领礼。

## 极速天龙

## Full Throitile

## 一、游戏简介

这是一款冒险类游戏

## 二、完全攻略

那尔寇(Malcolm)经营一发动机厂,可能因码贝剩下几个月的生命了。她在生土与融总 截瑞普(Rip)一路争吵。

#### 酒吧

这时的本學類數據獨平與樂到個門中时常得的價度。 玛尔塞加瑞普米到这家酒店找本。 确者提本叫到酒店旁的垃圾场里,想让本帮他们干点话,但本没有问意。这时背后伸出思手将本治時,本特速后被扔进了垃圾箱

本觀來后一卷捶戶垃圾箱, 正態驾车跑赶, 发现倒點不见了一來到酒馆里, 问那个带大 易环的铜保, 但他不好好回答, 用手抓住身环向桌子上一楼, 他只好老老实实地交温钢匙 驾车向东北方向, 寻找同党, 半路又使出一辆乘型摩托, 额来是死对头破轮线一把他打倒 本高兴地翻起前轮, 结果生子冲向路边, 本又被排作了过去。

## 宴的维车辆

本關來后发现被女攝影记者米兰达(Miranda)教育, 正轉在机械师與(MO)的家中。本 想离并,但摩托尔坏子。英说只要有新军义、汽油和她被偷走的汽爆,就能像好。出行后拿 走门口的油桶和皮管。香子眼睛上剪与她根栽的含影就调开了

## 小镇

镇子上只有3个地方可去。先到左边中部的拖车,不量里传来一阵焊接声。上前敲子敲闩,在一阵升降机响后,门上小窗相观一位大汉的脸,但他不给本开门。两次敲闩,等脚步声走近,就一脚踢开门,将这位大汉击堡过去。趁此机会。在左边墙上的拖手里找到一个环锁器,从正面墙上的拖子里找到了一块肉。并拿走拖子木门内棚的铁丝。走到门后的黄色路板上,乘升降机来到地下看,看到莫丢失的深煤枪就放在木桌上。

特代學統给奠。然后主的教院油。東到油塔前,门口也手樂。用并懷器打开撰,正要轉 排土塔,这时警报器相子相來。本條到左边一个快端后斷。这时,一架飞空鄉托车教者特警 飞驰而來,两个警察裡到網路上去骨笔卷。这时本赶紧把油桶放在咪托车时面,再把皮管插 在油箱上,用嘴一吸,偷到了個。汽油使满后,本赶紧逃跑。

把資油交给 例。来到廣率场找率又子。 晚率场铁门模定, 虽然没有领, 也打不开。 看边墙上有栅缝, 用力一拉可打开门, 侧一松手又关上了一只好将铁门锁住。从铁链上隔进版料场。 一只想狗对本玩吹, 本先到看边的废车场, 他内放进一辆置色的破车里, 那只狗钻进车中吃肉, 李魏到吊车上, 操纵吊车把放肉的车槽那只加吊置半空中。找到车又后, 英就把车

子修好了。

乘车上路,但路的前方都是警察。回到油塔。启动警报,将警察引到油塔这边来。本就可以在大路上转行了。一会儿就找到简件。此时将尔寇已经被消费暗害了。虽然米兰达拉下了照件,但相机被坏蛋抢走了。科尔寇临死解告诉本说真是他的女儿,让本一定要找到他。

## 真的蜂车铺

回到事的作事辖。其已经不在了,只在我需里找到那账照片。由于**警察封锁**了杀人现场,本具能驱率向北投入物位。

#### 酒吧

问到酒吧,见卡车可机在玩力子。想搭他的车子,他说看有通行证一类的东西才行。出去在垃圾箱旁边遇上了来兰达,她要本帮他找回他的照片,并给本一堆 ID 卡。将这堆 ID 卡给卡车可机,他同意本藏在卡车的发动机舱内,顺利地通过关卡。

第二天早上,到了一个小地方、卡车司机扔下本就走了。本发现他车上的油料被司机拿走了,本走向右侧的房子,来到二楼。翻开枕头,找到大快棍,提升那个写画发动机公司的都手,稍手中空无一物。听到窗外有发动机引擎声,看见灵采率远去,赶忙驱车迫赶。前头的莫突然使用排轮加速器,拉耳了两车间的距离。本也想这么做,但车子已经被莫做了手脚,加不上速度。只好眼睁睁地看着莫远去。这时一帮叫穴鱼(Cavefish)的飞车贼劫住了那颗线过本的火卡车,并把车给捆腰了。前方的大桥也被炸掉了。本常近那辆卡车,用铁棍将下车轮胎螺丝掉松,爬上小坡,用力踢翻卡车。从卡车后车厢中检了些化肥。

#### 公路

本在路上飞速行驶、路边有许多又通、随便找个路口进去。第一个见到的是多克(Torque)大权。他告诉本许多有关老并路的事,之后,本独自朝进老井的内部、通过一系列的战斗、拿到了不少武器,但成为那不大。有个家伙手中拿着唱幅。但几次都没有你到手。这次将化肥嫩过去,得到了电镀。又从一个大胖了手中拿到大木板。在一个开车开得很快的家伙那里。用铁桩推到助機器。由于穴角这伙飞车党是集从特制风镜中搜寻路上橙色的钉子来认路的,要想找到穴鱼的老窝。还要推测风镜才行。抢风镜用的武器是大木板。截上风镜、寻找棚色的钉子,轻松地来到了穴角的老窝。

#### 穴偏族的老窩

这个洞穴是系成外的公路。来到一片空境,找到飞越断惨用的快坡道。将铁坡道作在摩托车上,映回断桥边。还没有到洞口,穴鱼飞车就已经发现了本。本用快坡道铲去了几颗路钉,让在后面追过来的飞车党沿着路钉中进大坑中,甩开了追击。

### 斷析

本把铁玻道放在桥边,然后读一下边上的告示牌,看了看右下角的说明,学会了飞过桥的方法。要想过桥,需要有高速度。在驱车加速时,又遭到珀普的走狗。为了摆脱他们,用铁棍并翻了毁坏的大卡车。都这些小喽罗的车槽银后,又拆下他们车上的零件 hovez lift,被在自己的车上。本长车过桥。

#### 玛尔金 建动机公司

飞车过桥来到玛尔福的爱动机公司。这里有个小幅出售纪念品、何小贩卖的干恤衫是否是纯棉的。趁小贩问头,拿走台子边的小兔烙尼。光开车往北走、这里是个雷区、将小兔放在地上。它就可叮咚咚地去瞧留了。般的一声,小兔都尼开了花、只剩下一节电池。雷区依然没有破坏,问到小贩哪里、把电池放进温控小车中,再用遥控循玩小车。直到小车捞过每、週週铁幅栏不面。这时、小贩只顾去找那辆小车,本便到里面拿走整整一落小兔烙尼。来到雷区、把箱子放在地上、结果小兔全都跑了出来。把它们一个个抓回来,再一个个放入雷区、炸开一条路、涉入兀雕装的地景。

## 兀鹰腋老窟

·进入儿鹰族的地盘、本就被抓住、带到兀鹰族老大苏西的面前。经过与莫的一番对话,又是媚特,又是叫她的名字,叫她父亲你呼她的小名、她终于故下险些被车子分尸的本。接着苏西让相去零量瑞普举办的碳碰车大赛。

## 確车大賽

在碰破率大等中,與被內斯特(Nestur)個博路斯(Rotus)绷率予图化了。本设法接近他,才能凝得比赛、本具好驾车来到广场有侧的跳板,先撞坏一辆奉寄的车子,再用自己的车子,将被抵坏的车子谈到广场左侧的跳板,压向内斯特和博路斯的汽车。由于撞车,车身燃起大火,幸好身绳而火服,才没有受伤、本在赛场里东跑两颗,把赛场边上的草垛给点燃了。广场上的观众纷纷外路。这时本跳到棕色的车子上,当棕色的车子与蓝色的车子撞在一起时,本又跳到僵色的车子上,然后等靠近火堆时赶紧中进火里。接着一声巨响,又是冲灭火火。

## 兀魔族老富

回豐兀嘎猴老窩, 本块要那里知道了进入发动机公司的大致方法。本在确地零件中找到一个6個数字(只有数字、圖 154429), 现在去赛场边上的发动机工厂。从左边进去就是一个小窗, 但是面没有什么好东西。在累近左边的墙上发现有块砖有点怪, 耐心地等到左边旋转的三个小黑点讲成一看线时, 用脚踢一下这块砖, 打开了一个小通道。这里是每尔寇的办公室, 帽子侧面有个保险管, 糖入刚才那个6位数字, 然后再接一下僵倒的字, 得到藏在里边的通行磁卡和一盘录音带。然后进入看边的卖你。在右侧的门上有个镜, 用卡就能进入, 在屋子里面有2根拉杆, 先拉左边拉杆上次, 再拉右边拉杆2次。赶紧离开, 马维斯(Mavis)会离开她的阈位, 来到这圈, 这时进入中间的门, 把照片放在投影仪上。

瑞菩正在讲台上对众人发表演讲,发布公司要研发新汽车的计划。本先将右侧的操纵 钎板下去再将右侧的操纵钎板上来。这时骑者让人来作放映机。本进入第三间原子,把实 实给他的底片放在放映台上。这时放出来的差确并袭击吗尔德的照片。瑞疆到对大家的谴责,只能摆荒而逃。本和美上台揭露了确善的银行,然后一起原车退赶场告。

正当本和莫勒特摩托率进行追赶时, 确審驾驶一種大卡车从背后飞速冲向他们。本爬上署售的大卡车, 先打开车头的铁栅栏、绷开窗前的铁板、挡住了确格的视线, 他用拐杖横铁板, 本枪过端臂的拐杖, 将拐杖摆进车头的风扇里, 将风扇偏停了。从这里爬到车头与车署的连横处, 用铁棍并并有边的油管, 确备的大卡车就慢了下来。这时莫的手下开槽运输机把大卡车吞了下去。确修虽然已经跑不了, 但还用机枪扫射。本胃特殊简整上了飞机驾驶台, 打开中间细电脑, 按起落架(Take off) → 后起落架(Post Take off) → 齿轮选单(Gear Menu) →

用起齿轮(Raise Gear)的顺序操作,将飞机的起落架升起来。大运输机在体入桥下的一瞬间停了下来以隔离在机枪上没有掉下去。本购回卡车车头,用车中的电脑,按下最左边的红色按钮,然后按防护海单(Defense Menu)一机抢选单(Machase Gan Menu)。控制选单(Control Menu)。关闭(Shut Down)。细起机枪、瑞营便大叫并掉进了海湖、爬回飞机、飞机取引线要爆炸了,从左侧找到车,疾速使出火海

# 三、游戏心得

# 得胜秘技

在公路上战斗时按下左方约 Slift 和 V 健即可获得胜

# 屏幕保护显示图面

游戏中如果不按任何键和制标数分钟, 游戏会启动师幕行动保护功能, 这时可欣赏到游戏中所存住在种类

# 惊魂十一小时

# The 11th Hour: The Sequel to the 7th Guest

# 一、游戏简介

这是 Tritoliya 制作,维有公司发行的智速类游戏。游戏是(鄂七访客)的线篇,容量为4 张光碟,包括 19 道趣味健睡和 42 選字優,还有1 个多小时的朝情影片。尤其是影片可在通关后连续播放,效果比 V(T) 无胜一等。游戏录用 640×480 的解析度和 6 万多色的高彩, 立体声音效程音乐。游戏有自己的抓图热键(F121,还没有屏幕保护功能。游戏在国际互联网的网址为:维真公司;http://www.vie.com;Trilobyte 公司;http://www.nbyte.com)。

故事基发生在《郑七访客》后的 20 年 享到斯达夫(Henry Staaf)的搜房早已能差,而电视节目主持人罗宾英里斯(Robin Morales)却对 20 年前的那桩缝需发生了风趣,能正在制作一个名为"未结的案件"(The Case Unsolved)的电视节目,采访了几位曾进过斯达夫房子或与之有关的人,可仍然无法彻底解开那所房子的魔力之谜。最终决定自己走进去看看,却不知卷入了一帧因素案中,条手为阻止地进去,又起茶意,灌钿却系错了人……游戏数个剧情进展惊险而恐怖,因此 CD 具套上注写 Ages 17 + (中七岁以上)字样。

游戏的操作上仍婚帖體手指示向前;故动的大脑代表有谜题;眼珠子是解谜时的移动工具,或者表示可察科某物;取消了面具,增加了执笔的手(就採移到屏幕顶端即出现),用于打开电脑管记本。通过电脑可寻求帮助(help)、查看地图(map)、取进度(load)、储存进度(save),还可以播放影片片段。获知罗宾的采访情况,按下左上的"power",可随时退出游戏。另外黏膜手增加了两个动作:一个是五指张开向前做抓东西状。表示可採取某物品;另一个显微微手移到屏幕成構。食指指示向前时接左键可以原地向后转分。在移动时按风标有键则可以立即到达目的他。若省了时间。

在主要单上选择"The 11th Hour Disk 1"则开始胃险旅程;选择"The Making of The

Uth Hour"解介绍。第 11 李时、制作中的台面卷后; 选择"Clandestiny Trailer"则是介绍 Tritolayte 即将推出的作品、秘密》(Clandestine)的情况。特别值得一提的是"The Making of The 11th Hour"、在这里你可以充分了解到从"强电访客"到"纯 11 小时"的请多信息、作写 例本的情况,设计谜题的情况、编程、音乐、张片数据压缩,以及断达大价沉着的详情,全都以真实的素纺实装播出。

游戏共有腾语 42 条, 过 42 条暗语代表 42 个物品, 它们的出现顺序是固定的。

## 二、完全攻略

电视影繁(Cose Unsolved)的特约系访记者于尔(Corl Denning)基罗赛(Robin Morales)的朋友,这天正在相中看电视新闻,里面在推进一起连环课条聚;观已有4人失踪,只有一个男人的尸体在何边被发现,最后一个就是那位女电视制作人罗赛。这时,卡尔斯到了门铃声,但当他打开门时,门口已没有人,只留下一个包裹,打开一套里面是一个飞记奉电额(Gamelscok)。打开电脑,可看到罗宾正在小镇郑重鬼属中求教师是是标案上摩托,来到了期达火的房前

斯达夫的機場結构与(第七纺客)完全一样,但操御变化子评多,还改变了一些暗道、密 室 种声响过了下后,饱记本电脑响个不停。打开电脑,可看海第一维题已经出现

1. Winter cost worn for a mixer.

这里可将 winter coat 珊新排列, 得到 Fouic Water(至字水), 指的是一概书房中火炉上的绿色属于

# 速騰一:排列书本

- 機多時間书室内的书架上有8本书, 哪件绿色的书放在左边, 红色的放右边。规划是 - 按移相邻的两本书, 4 次再完成。

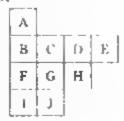
ı	2	3	+	5	6	7	8	9	10
				'					i

将十个位置顺序编号,然后移动 2、3 位置的书到 9、10;移动 5.6 位置的书到 2、3;移动 8.9 位置的书到 5.6;移动 1、2 位置的书到 8.9

回到客厅(Foyer), 在楼梯左边可发现一盘棋

# 達蓋二:黑白马換位游戏

一機大厅機構旁桌子上放在一挑盘、将墨马、自马位置对到、要走钢际象视的马步、供象如下图、可按以下方法追棋;



- (1) 先移动照例:(F+D+b+B+R+R+C+C+C
- (2)移当一颗影棋:A→D→F
- (3)移白棋、G·~A→D→J→B

- (4)移另一颗白棋, E+G-A-D--1
- (5)移F处的黑棋、F--D--A--G--E
- (6)移上处的白撰。J:-D-F

ì

- (7) 株 B 处的自撰, B→J→D+A→G
- (8) 移 C 处的思慎、C-+1 +11 +B+J +D +A
- (9)移 F 处的白棋, F→D→J→B
- (10) 核 A 处的 顯棋, A→D→F
- (11) 够 G 处的自携、G→A-+D--J
- (12) 移 F 处的思撰, F+D+A+G
- (13) 得 ] 处的白棋、J→D→F
- (14) 传 B 处的白棋、B·+J→D→A

接下来来到《楼 Brian Dutton 的房间, 都儿有台收银机。

### 建築三:枚銀机

通过按键让收损机上左右数字相等。按下一数字键,收模机左边数字减去该数值,有边数字加上该数值。规则是按键时要上下一致,如按下上排第3个键,则必须再按下排第3个键。

解法很多,其中之一可接上排左起第三个键"!",再接下边的"!"字键:接上排左起第四个键"25",再接下边的"25"数字键:接上排右起第一个键"10",再接下排的"10"字键。

2. Rolling rock, bottle cap.

这里 bottle cap 是航车, 特 rock 重组可得 cork( 秋本等)。在房中电视机下方的地上有一个瓶子, 拔下它的塞子即可。

3. Array, excited lecher-

这里 Array 重新组合后为 Satyr(森林之神)。在一层楼梯左边有个大神,钟的下半都是一个密道,通过它可进入画廊((iallery),正对黄墙的那幅高耸是森林之神与三女图。

4. A heart attack could put you into the ground.

这里 Ground 为地面, 特 heart 载组可得 earth(地球), 到书房内选中地球仅载可。

#### 谜题圖:老鼠脱险

从书房的另一扇门进入三楼实验室,室内柜子上有一箱子,要帮助处在中间的老鼠安全进入有边的洞穴。左边洞内是一根夹,不慎进入则又回到中间。方法整利用圆周可移动的少数几个方格来改变路径。当你选取一方格则推了外边的路径代转该处方器,并且这一排原路径都向上推进一格。

由于该题每次从头开始时,初始状态都不同,没法给出答案。只能多试几次。也可以让 电颜笔记本完成。

5. Battle ground.

这里特 battle 果似可得 table((荷片)。在《层实验室看就走进宫游戏旁边有绿色的药瓶和一粒药片, 拿收瓶子旁边的药片即可。

6. Bars deter cuckoo hird.

这里 cuckuo 悬柱胸鸟, bar deter 重组后得 red breast(红襟鸟)。在一楼餐厅的门边有一幅风景画, 选中右下方的那只小鸟即可。

7. Modern art flourishes under the sun.

这是 modern art 指现代艺术。后半旬意指向目类。进入一幢挂钟内的品牌。在一幅有少女和向目奏的画下方有一幅抽象画。该途题启动智选方块谜题。

# 谜题五:智选方块

玩法基任选一方块, 该方块圆属相接邻的方块也被选取, 与斯达夫轮流选, 雅利者是最 给一次选择的一方。

解法不一定。第一次要选择模邻多的方块。

## 故事情节

罗宾开车来到哈里(Harley)镇的一家餐馆,向女老板类排(Elline)点了几样小吃,开始与伽攀谈,当胃实同及她的右手垫否与鬼屋有关联时,类难验色大变,只说别相信有鬼。

罗宾在村圃的它地上发现了一块带血的石头,这时正好遇上本地的唇长金(Jim)。金好心功能少情闲事。

卡尔从笔记本电脑上看到梦宾身处险境, 好像罗宾也能听到卡尔的等告声。此时一体 转女子正要在几台监视器前, 碗狂地敲打着蛐舞, 喊道:"卡尔, 媚在哪里?"

### 游戏内容

8. Sked addled.

这里 Addled 指混乱、将 sked 行乱重组得到 desk( 展升)。 國到到 书室, 看到哪看纸笔的桌子, 随便用鼠标点取一个抽屉。

9. Part of the body examined in doctor's office.

这里 body 以及 doctor's office 中的一部分 toe'so 都是人体僵干的意思。回到画家、找找地上一个没有头没有手的雕像。

10. Libetion for affectionate puppy called sounder.

这限 libation 是保酒的意思, affectionate puppy 差錄人的小海, 就是 licker, 它的問音字是 liquox(然間)。到三楼 brian Dutton 房间里, 选取电视机下的绿瓶子。

## 谜题六:桌垛结号

进入三楼游戏室, 桌球台上有 9 个球, 提出一条串连 (-9 号球的路线, 这是道一笔画的 谜题。

接下囤所示次邝选珠:

7	8	9
ń	4	1
5	2	3

#### 11. Animal sullied street.

这里 animal 指动物, 重组 street 可得 setter(要尔兰狗)。在这个房间的墙上有一幅画。看中有几只狗, 最右边的就是爱尔兰狗。

12. If or varietie. Zay rm omy keyté. E degl deurb keyé kéleté yan wmany. Zay degl om umytél. E degl am illb car xây E pan Eq lef left jijevêr Xmar zê yelî bina maj va bana.

表数:用肾梗子母的 方法 米解密、脊渠 是 Read my face but do not watch. I have hands with which to count, but have no reach. I have no legs and yet I run. If we were related. You'd be the son of my son. 到一体选取性钟的表数

# 連題七:浴園蜘蛛易位

基画面正上方的《个量角并始, 按顺时针方向, 他每个星角依次编号为 1 - 8, 按照不次 序移动:

第一步12-5

第四步(4 - 7 - 2

第二步16 41 44 47

第四年:8-3-6-1-4

第五年:5 \*8 \*3 \*6

第六步:2 +5 +8

第七步:7--2

13. Zu gardy od mpy neuv stpanif. Zu drypnif zasnad aegy jet ig pt viy jet vje ver hrpanif.

全句的實験为: My first is not bent around. My second means lift her up or cut her to the ground. 选取资缸油上的一把刺刀

14. Fruit loop on stove.

这里 Fruit 是水果, hosp 植树的, stove 的同文字为 range, 含起来为 orange(视子) 一·慢慢片的墙上有一幅水果碱, 选取其中的极子

# 端篇八:推辑拼图

前往《懷玉d Knox 的卧室》门旁火镜子中是一幅两, 先将镜子完整时的样子记住再开始解题, 游戏目的是把混乱后的方块拼成原画。你只能利用一块空格进行移动。

这是一道传统的排图游戏, 规律十分简单, 但解法复杂。由于每次打乱后的情况不同, 无法再次解释。

15. Dreams abound of arming the reliefs. What of menural horses schedules?

電銀 arming the 得到 nightmare(順雙神話中的妖马)。在曹平房间的火炉上就是这幅 由 Tuzelli 作的名词"噩梦"。

16. A distant, nacient castle keep. This famous prince a place to sleep. To sleep, perchance to dream of an apser teagarden indochine.

这里 upset 为顾例,把 teagardes 颠倒可得 prest dane(大外局)。在一楼衔书家墙上有一幅关于月亮而向的图画,其中的角就是。

17. A man " horse on the fly. Sounds like a wounded bulls eye.

半人马: man = horse 即为半人马, hull's eye 悬靶中心, 就是 center, 它的近晋词 centaur 74

也基半人马。到三楼 chapel 房间, 选取门边的非人马的石雕。

## 进程九:三角道面

半人马上有个三角符号,利用字迹 17 启动该题。该题又是与斯达夫斗智,要比他先选出一条连接三角形三边的路线。

这颗比较简单、一开始赎着选择。注意不要覆折达夫担作你的路线,多试儿器就成了。

## 故事情节

需长金开车选罗英到信丹(Dr. Thordan) 同生的诊所, 罗英信接待小姐玛琳(Marine)说明理意听, 玛琳迪报了信丹。原来索丹就是当年为艾琳接上义能的大夫。罗赛迎间事情的过程, 蒙丹只得道出。罗宾听完后说她也不想勾起艾琳的往事, 但她是唯一生存者, 可索丹说还有一个叫萨玛莎(Samatha Forth)的女人也逃出生活, 但至今仍与轮椅为件。

玛琳在瀑布前与卓克亲慈,并交给他一把刺刀。然后,玛琳来到她母亲艾珊的餐管喝吧。 啡。艾琳劝她不想再看印克·索瑟下去了,玛琳不以为然。

罗宾在魏国家的途中被突然出现的金吓了一跳。金只是细罗宾进健康慢跑鞋的。

在鬼鬼中, 玛琳辛看着狗在散步, 突然, 狗头变成了人头, 玛琳也变成了一副鬼模样。最 后, 又有一看摔塌的冒险者被拿着追上, 死在制力之下。

## 胂成内容

# 雑量ト: 火车排字

从二樓 9 号房间对面的门进去来到阁楼。地上有到玩具火车,车头后指看字母"FAUST",要把它组成"STAUF"(斯达夫)。你用车圈旁的能转器控制火车前进、后退、能转器上有两个小的指示灯,绿灯前进,红灯后递。同时你要利用车板上的能转钮来控制火车直行或转弯,红色表示转弯,绿色直行。

这一题很繁.要走许多步。

18. Put an olive in a stein, mix it up, and get the equivalent of a fool's London subway.

这限 olive + stein = television (电视机)。而 footj book 的同义词, subway 就是 tube。而 bookstube 也是电视机的意思。回到二模 Brian Dutton 的房间, 选取磁电视机。

19. A vital, instrumental part.

这里 vital 是人体都官, instrument 是乐器, organ 即有器官又有风琴的意思。在三楼 Chapel 的房间进门左边就是成琴。

20.22233642 - 736846873.

但数字联到电话数字旁的英文,可推出 academic penthouse. 再推测出 ivorytower(象牙塔)。在三使阅读中的右边曾子下有一个凳子, 凳子上覆放着一罐国际象棋模子, 选取上面的白车就行。

此时地图上這往三種的懷棒已经打开,可到三稜的阁楼探查。

21. Light piece from great orchestra.

Light 为光亮的意思,从 great orchestra 中取出一股可排出 torch(火炬)。在三樓 Chapel 中正前方的供桌上放着一只火炬。

此时地图上一楼醉房(Kitch)门已经打开。下到厨房见到建棚十一。

### 师酬十一:福彦雄

从图形正正方的一个星角开始,按脑时针方向依次编号为 1-10, 按如下步载移动;

- (1)编号6-9
- (2)编号4 \*1
- (3)编号2→7
- (4)编号8~5
- (5) 編号 10 + 3
- 22. Cheesy gadget that sounds larger.

这里 larger 的阿义词为 greater, 重组合得到 grater(署译机)。在朋房副大学上, 乳黄色的青银多孔的就是。

23.500 = 100 = 0.

在罗马数字中, 500 是 D, 100 赴 C, 把等号理解为 is, 就得到 dise( 置量) 一词, 0 在这里表层 關形。在正接实验室内手术床边桌子上、找到标着"The 7th Guest"(第七位访客)的 (3) 片。

24. Blend a teapot shot and the pearlies won't rot

这里 pearlies 通常形容玉髯、蕈组 teapot shot 得到 (corlapaste(牙膏)。到二糖浴室内选取换手他上的牙槽。

此时膜便到 Ham Temple 的房中走走,得雷遭腿上点。

# 碰量十二: 龍方游戏

二楼 Ham Temple 的房间目的书架上摆看这个魔方, 从左下角箭头处找一条通路到存上角。规据温每一个数字只有一种方向可走, 如你选择僵头旁的四、再往右选一, 则表示以后选四时只能往右进。

解法: 左下疆头十有边 4一有边 1一有主 3一有下 1一有上 4、6(这两步由电脑依规则自动走出)→左上 2一上边 1一有上 2(自动)→右边箭头。

25. Slyness holding shipment in choppe.

这里 Slyness 与 guile 都是狡猾的意思. shipment 和 lot 每可以代表货物. guile + lot + in = guilotine(數头台)、Ham Temple 的房间窗边的翻刀就是。

26. Poor drainage could still produce a flower.

这里 drainage 桌排可讲着 gardenia(镜子起)。写题中 flower 对应。在三楼对着楼梯的墙上有一幅面,选取那朵最大的白花。

现在可到二楼 Mrtn Burden 的房间里走走。得到谜题上三。

# 谜雕十三:金字塔

这个房间的木桌上有一金字塔模型,利用塔内字母、排出由 15 个字母组成的单词。

拼出这两个单词:unintentionally istraight forward。

27. Sounds like it got higher from wine.

这里 got higher 就是 rose(玻璃花), rose 也是一种酒(wine)的名字。选取工楼 mrtn 76

Hurden 房间内梳妆台上瓶子里的红玫瑰。

这时从地图上栅知只剩 Jul. Heine 房间里有来解谜题。

## 建墨十四: 珠宝盒

在三樓 Jul. Heine 的房間內的桌子上找到一个珠宝盒。特动盒内的色块(宝石), 直到两两相邻的色块颜色相同。方法是按两下珠子则转动宝石色块, 两颗珠子各按一下则宝石对族。

此题解法各异,但不確,只要注意必要时期让宝石对换。解法一:以最上面宝石编号为1.则时针分别编号1.到 6.则可有3和4对换,3和6对换,3和5对换,键转6两次,能转5两次,能转5两次,能转2两次,能转2两次。

28. What kind of jewelry is angrier?

这里 jewelry 是首饰,所以重组 angriet 得到 carring(耳环)。选取 Jul. Heine 房间有边模 教台上一个具有图案的耳环。

29. You might hear a well " mannered cockney with a 60's hairstyle.

这里 cockney 基伦敦方言, well = mannered 特學出良好的意思, 也就是 behave, 而 behave 用伦敦方言讲是 beehive(蜂栗)。在王俊 Rm at the top 房间有明门通到阳台,最高层的地上有一个蜂栗。

## 谜删十五:蜂巢

由越滿 29 越南功。从剛慢再往上走,到这最高級,角舊黑有个蜂巢。这题与"等上访等"中的"蒙賴"一腿相同,只是棋盘不一样。 說明是:絕棋移向相邻一將則是蒙殖出一模來占据这一格,并且吞掉接邻模格中的敌方棋子,如果把模鍊过一格移动,朝不会蒙镇,即原格中棋子消失,但仍然能吞食接邻敌子。你的棋子是黄色,斯达夫棋子是红急,最后棋盘上的黄子必须比红子多。

这题不是太容易。需走数十步才能下完。看摸索出它即缓慢才会凝。

#### 被事情等

罗宾福往萨玛莎处准备采访她,可萨姆萨不愿见她,不得急罗福提到史琳(Elline)和索丹两人,果然,萨玛莎马上让她进来。罗宾开门见山的提问使群玛莎很为难,罗宾得不到想要的消息,只好说已经20年了,也该说出真相来了.

卡尔(Carl)來到E模圖機。看到了年轻时萨玛莎的幻影正跪在地板上说:"艾琳受了伤。 这都是我的错。"草克(Chuck)竟被自己系死的那个人的尸体扔进鬼团。

游玛莎来到罗宾温,全盘托出 20 年前的那段事情。原来玛琳(Matine)是恶魔之女。最近发生的事件与她有关。去问向艾琳就知道了。

卡尔在二楼走廊上听到了奇怪女子的声音,进入一间房后,受到那名女子的百般挑逗。 卡尔并不为之所动,只是问她有关罗宾的下落。那女子说不知道,并要卡尔快带她离开,长 尔芷在犹豫,那女子就尖叫着消失了。

罗鲁群次走访艾琳, 还是一无所获得。罗俊一定全路鸡秽的酒刺激艾琳, 她就是不承认。最后艾琳说, 你那么相信她, 你干嘛不到鬼屋卖者一骨呢? 罗宾受퀣前往鬼屋, 一旁的 玛琳相嘲笑的目光望着远去的罗宾。

### 游戏内容

·楼只有音乐图(Music RM)没有去过,进附一看,这里的东西需要描一据了。

# 馆履十六:家具华容道

这一題出現在一层 4 号房间音乐室的火炉上, 号"华容道"一样, 只不过把曹操操作制 琴, 其他武将相作其他家具, 你只要把钢琴移出来就行了。



家具布局如图,先把各個具编号再移动。

- (1)移动9~~行(7~右、上
- (2) 移动 8十上、右;4十左
- (3)移动 9→下:7→右。
- (4)移动8~上:4 \*土
- (5)移动 2一右、右:10--下
- (6)移动 6→左,左:B→左,左
- (7) 移动 7→左、左(3→下
- (8)移动5→右、有:1→右、右
- (9) 体动 8→上:6→上
- (10)移動 10→ 上:2→左、左
- (11)移动4+下:7.+下、右
- (12)移动 10→存(6·+下、F
- (13)移动 8 右、下:1 左、左
- (14)移动 5.+左、左;3.+上
- (15)移动 7-+上、右;10+-右
- (16)移动 6→右、上12→ 上
- (17)移动4 \* 左、左; 10 \* 下
- (18) 移动 5 + 下、右:3--左
- (19)移动 7-1:(5-右)
- (20)移动 (0+ 上;4 •右、右
- (21)移动 2. \*下:8→下
- (22)移动6→下:1→下
- (23)酵助 3→左、左(10→土)
- (24)移动6·右、右i8→右、右
- (25)移动 2+上:4+左、左

- (26)移動6 ◆下、左:9→左
- (27) 移动 5→ 下、下:7→ 下、下
- (28)移动 10十存(8十上、上
- (29)修动6 -上、上:9 -左
- (30) 修动 7一左、下;10一下
- 30. Instrument is sharp, but is missing its head.
- 这里 sharp 没有头就是 harp(签等)。在音乐图房间右手精边的竖琴。
- 31. A defective truck with a crane makes for a ball busting ballet.

这里 truck ( crane = noteracker(胡桃夹子)。在二楼游戏室门口的玩具兵,它是芭蕾舞剧胡桃夹子中的主角。

32. Look at key missing first misprinted label.

这里 key 少了个字母是 ey. 而印错的 label 是 eball, 含起来是 eyeball(眼球)。在二楼都设置桌球台上的眼珠。

33. Disabled outling edge.

这里 cutting edge 指刀刃、而 disable 去性…半差 abled, 電銀后差 blade(上首)指工機 Ham. Temple 房间内珠哨插着的匕曲。

34. Unreasonable reason.

这里 unreasonable 的同义词是 foco, 而 reason 的简义词是 mative, 含起来得到 locomative (火车头)。指在《楼阁楼中进门右边地上的玩具火车头。

35. Paper used in unusual theses.

这里 theses 電銀后得到 sheets(床单),也有疆中纸(paper)的意思。指三楼 Mrtn Burden 房中带面的床单。

罗其进到二楼粤儿室(Dall RM), 引发滤额十七。

### 建圖十七: 黑白象

又是一个位置互换题。将黑白象位置互换即可。规则是走直线, 但照白象都不能被放在同一排上。

供盘编号如图,解决如下:

移动9-8,移动1-6,移动2-4,移动8-3,移动6-9,移动4-7,移动3-5,移动5-1,移动7-2,移动9-7,移动10-5,移动5-6,移动2-3,移动3-1,移动4-2,移动8 9。

36. Adrost holding a sharp instrument.

这里 sharp instrument 是利器, admit 和 clever 都有机美国意思, 两者拼放的 cleverta 坪为 cleaver(栗刀)。在一座厨房内插在门上侧浆刀。

37. A desserted arthropod.

这項 arthropxxi 是节肢动物、dessert 是都点、图 desserted 与 deserted(使速率)该省近似。 由此可得 trilobytel(三叶虫)。就是一层餐厅桌上的切成三叶虫样子的蛋糕。

漫量十八: 四子棋

该题在一楼餐厅的餐桌上。由字键 37 启动。要与斯达夫对卖。看谁先把四疆棋子连成一线(横向、竖向或对角线方向都可)。每一列棋子都需从底层叠起。你的棋子是白色、斯达夫的棋是咖啡色。

**找智游戏这里不好多作解释**,只能带自己了。

## 故事情节(第4张CD)

罗宾成了玛琳的眼中钉, 她找到卓克、要他赶快干掉罗宾, 但卓克开始不干, 但顾及到鬼 握中的秘密不能被发现, 就客应了。

单克爾倫进入罗宾的醫館,一刀朝向床上的人,却與系了一边洗澡一边等疆宾的替长金,型冒慌截中拨刀想逃跑,没疆疆刀卡在金的侍头里,找不出来了。只好连同镇单展起尸体和金的衣裤夺门而出。罗宾听到关门声出来,却看不到金的踪影,百思不得其解。

卓克按以前的习惯,又把尸体搬入鬼屋,相想到这次自己也拥拖了进去。在里面看到一个女子挥著刀,见他进来便向他准备好了没有。这时斯达夫出现,那女子将卓克系死了。罗宾驾车来到鬼赋前,都玛莎都随根器上看着他。罗宾在门口犹豫了一阵还是迈进了鬼犀。

# 游戏内容

38.663 - 264625 - 46 - 2 - 6455466.

这也是用电话按键的英文字母解释的题: One animal in a million, 意为藏在 million 中的一种动物, 即 lion(操于)。到《楼梯梯右旁选取舞子雕像。

39. Drink left at sea.

在航海术语中, left 和 port 都是在舷的意思, 耐 port 又有葡萄酒的解释。与题中的饮料 (drink) 相呼应, 答案为工楼 Ed. Knox 房间托子上的能清红色酒的高脚源杯。

40. Snake, baby, trap.

这里 rattler 退蛇(snake)的一种, 又指一种要孔用品(baby trap)。到二楼要几室有边墙角有个密道, 通过它走到青霉等, 选取架子上的插嘴。

41. A lettle from Greece is quite a number or Rome.

希腊字母第 24 个(XI)正好是罗马数字 11,指一枝化钟上带着 X 1 的时针位置。

42. This eacht letter word has ket in the middle, in the beginning, and at the end.

这里把 in + kst + and = inkstand(學水順):在一切图书室內那张桌子上的學水麵台。

解完此谜,斯达夫向你写下挑战书, Play in my doll house(在胃暑至里一决胜负吧!)。 虚受挑战,来到青霉家。

## 谜魔十九:五子棋

二.楼房间内芭蕾娃娃的下面是一个暗道, 进去后就到这有棚室(Nurs), 找到玩具服模型, 就开始解最后一道题了。这道五子模是与斯达夫对类, 胜利条件是先将五子连成一线或先吃下对方五对棋子, 规则与一般五子棋不同, 增加了吃子都分, 只疆两颗子夹住对方相邻的两颗子就可吃掉被夹住的两子。由于增加吃了规则, 所以下模时需要看得锂器。并始时可以把供下得分散线, 不过这样电脑反应明显变得, 需都耐心。其他核巧与一般五子棋差不多, 当然横力不高时需要运气。

游戏的所有礁隍高在 11 个小时内解完,当最后一题"五手模"过关后,会被带到 Ham

Temple 房中参加斯达夫主持的游戏"Let's Make A Real Deal!"(最后交易)。有三期门让你选择, 门后分别是罗宾、萨玛莎和玛琳), 选择其一作为你的结局吧。为了看金三种结局, 最后一进五子模缝构要都三通。

## 三、游戏心得

在游戏开始时的"屏幕调整"(Monitor Adjust)通师中接卫捷两次、然后可以接鼠标右键。 跳过片头。

# 快打至尊

# Street Fighter

# 一、游戏简介

这是由全藏资讯于 1993 年推出的大型打斗游戏。游戏容量为 4.6MB。

# 二、游戏用鞭

W: b

4:左移

X:下

6:有核

A:左條

Tab:出重数

D:存件

左 Shiii : 出 🗨 📗

8: b

有 Shih: 出意脚

2: 下

Enter:出重拿

# 三、完全攻略

# 法兰克

英键键模打手, 25 岁、身高 185cm、体度 70kg, 必杀技育;

**空房様: AD, 46 準線** 

育龙辈: XCD, 236 题, X2A, 214 拳

气功率: XCD, 236 拳

#### 新

日本至予道教练, 28 岁, 舞高 195cm, 体重 98kg, 必杀抗有;

天擂新: DCX, 623 举

快头功:WX,82 脚

过启律:AD.46 拳

旋风摔: XZA, 21 兼

#### 凤星

中國特异功能传人、20 岁、粤高 172cm,体费 58kg,必杀技育;

火风礁:AD,46 拳

蝸子尾:X.2 举脚

子弹

美国集击手、22 岁, 旁高 195cm, 体電 98kg, 必杀技有:

碎头摔: AD, 46 脚

蜻蜓点水: XCD, 236 脚

连续三脚路:AD, 46 脚

连续翻踢: XZA, 214 ==

### 金太极

韩国武术疆手, 35 岁, 身高 190cm, 体重 80kg, 必杀技者:

疾刺: AD, 46 脚

八卦掌: XZA, 214 脚

太极波:AD, 46 樂

太极光: XZA, 214 脚

# 鬼丸

日本特务, 40 岁, 身高 160cm, 体重 58kg, 必杀技石;

空拝:QAZXCDEW,74123698

點睛头: AD, 46 草

也忍术:不动、推脚

旋风忍术: AD, 46 举

#### 萨尔科夫

俄罗斯离职克格勃。目前担任私人保镖。28 岁、身高 210cm。体重 120kg,必杀技有:

仰重挫:AD,46 莽

空性排: XCD, 236 樂

碎头挿: 不动, 兼脚

高心摔: AD, 46 拳胸

#### 風

中国武术家, 32 岁, 身高 185cm, 体量 75kg, 必杀技有:

劈风掌:AD,46 拳

双截隔: XCD, 236 单

**龙**卷风: XZA, 214 ■

大佛牌:不动,参脚

大车轮:AD, 46 脚

#### 四、游戏心器

此游戏可选人数为 8 人, 通过修改可改成 11 人。修改 SF, EXE, 寻找 E8 DA FA R5, 将 E8 DA FA 改为 90 90 90, 寻找 12 E8 D1 FA, 将 E8 D1 FA 改为 90 90 90, 寻找 E8 25 FB R5, 将 E8 25 FB 改为 90 90 90, 寻找 3D 07 00

75、将 07 改为 0A、寻找 B6 12 07 00、将 07 改为 0F、寻找 B6 12 08 00、将 08 改为 0B。更改 后、8 人方間仍然为 8 人,但移动到两边时,他而可能会不正常。但不影响游戏。增加的三大天王打御机用的是其他人的像机两面。

#### Widow

剑刺:后退 3 步, 按 Tab+B 抱棒: 光囊近, 然后按 Tab 雙

#### Joker

转順:Shift + Tab 火球:XCD, Tab 必承技:XZA, Tab

液翻: 后退三步, Tab+B

# 魔王

火球: 后退三步, Tab+B

液系:Shift + D 飞艚:XCD, Shift

# 精灵幻界

# 一、游戏简介

此游戏译自日本 PC98 的同名游戏。游戏容量 24MB, 战斗轰励优美生动, 表现不俗。它采用多重卷轴背景来增加对战画前的立体感, 且放我以方的角色造型各不相同, 富有情趣。对话也得到默。

新统教依据, 非利用無社会加以扩大。其囊主虽易尔宣称将用噩灭性的方法根除人类的恶劣本质, 建立新世界。事实上他们掌握者世界上 80%的高品来源, 企图以毒品控制各国的政要, 将其势力拓展到政界, 以达到统治世界的欲望。各国政府对新统教的举措, 纷纷感到不安。联合国紧急召开秘密会议, 达成了消灭该教的共识, 决定以该教之创教日作为行动时间, 采取了一次空前的着羊行动。

在新續數会总坛所在的一个海岛上,最易尔正与敦中四次长老举行一年一度的会议。 这次,他们企图开启传说中的精灵幻界,引唤羊头那种吞噬者来统治世界。这时联合团的部队及时赶到,包围了这个岛屿,用潜艇、水理更具和直升飞机,特该岛封锁得严严实实的。在 他们的协助下、国际刑费组织的需察抓获得了大批教徒,但至马尔失踪了。

亚特**测**圆际刑警组织中的一观警探,他雕踪圣马尔来到情灵幻界后,一串串悬念迭起。 情节曲折的战争故事, 或此开始…

## 二、完全攻略

第一关 皇城保卫战

胜利: 消灭所有细人。

失敬:主角死亡。

战场在警海岸线的王城和周围地区。我军应全体作战、尽量把部队布置在王城四周,不要轻易向别缅地方前进。这量我军的体力俱太利,而强大的敌人翱绵涌而至,是唯度较大的英、应采用以选得势,上来一个都人消灭一个。

## 第二关 收复桥头堡

胜利:消灭所有敌人。

失败: 上角或先消队长死亡。

此美增加4个新核。可加坡土打头阵, 号兵、巨弩兵缆后。他们到在最后面进行补给。由于模数的我方先遗队长(魔到土)在河对岸, 不受指挥, 因此必须尽快地冲过河对州。在消灭了城堡外的敌人后, 不必进入城堡。仅在城堡周围, 用弓兵及巨弩围住, 将城中之敌全部射系即可。

# 第三关 伏击臭肥洞窟

胜利:消灭所有敌人政穿过疆穴。

失败:主角死亡。

这一类数人会从洞窝的回廊八方向你袭击。要注意保护主帅,优先消灭敌人从右侧攻来的弓兵和敌人中那些能恢复他人体力的僧侣。将四面之敌歼灭后,正侧方由洞内拐角处,有个成力损大的敌术士。你可先将魔剑上砸身洞口有侧,将巨弩砸于洞口左侧(囊敌术上于射程内)。等到下一间合,先由魔剑上去攻击一下,再由巨弩将其系死。

# 第四关 遊戲利亚山区

胜利:消灭所有敌人。

失败:主角死亡或走出材外。

这场战斗要登上两准平台,敌人有 5 个威力术士。要尽量采用巨弩的远程攻击与魔剑士的近程砍杀。这次战斗最好能带上 2 个情侣, 对受伤者及时治疗.

# 第五关 或洛村保卫战

胜利:消灭所有敌人。

失败:主角战长者死亡。

这一战可派主角一人去教授长老(这时主角约体力应为 100)。进入战区后,应以最快速度向长老所在的小屋冲杀过去,最后在小屋(]口,与长老紧掌在一幅。这样,一方面可助长老御敌,另一方面长老还会给你扑完体力。

# 第六美 顺浩村迎击战

胜利:消灭所有敌人。

失败:我方全灭。

这一使我方的力量会很强,等级高的战士都会大幅度提高等级,玩家只要将兵马集中起来,此仗可赢。

# 第七关 维瓦地岬甲之战

胜利:消灭所有敌人。

失败:主角死亡。

此仗与前…仗的战术类似,集中力量打歼灭战,

# 第八关 秋沙谷吊桥逐遍战

胜利:消灭所有敌人。

失败:主角死亡。

这一仗在悬崖边上展开。战斗一开始,可谓投石器、僵僵手、圣剑士、蒙甲雄士打头阵, 法祭蝉、圣僧押后。这关的埋形较险恶、不理贸然向前冲,应步步为营,顾梯向悬崖上爬。要 尽快消灭敌方的术士,并由法祭蝉、圣僧迅速恢复部队全体受敌方袭击下降的体力。

# 第九关 收复梅思城[--]

胜利:消灭所有敌人。

失败:主角死亡。

这一美棚关键主要是用好投汽车与弓兵。建筑物内的敌人,在建筑外射杀即可。

# 第十关 收复梅思城 []

胜利:消灭所有敌人。

失败:主角死亡。

这关的环境与用兵都与七一关相同。有上一战的经验。这一仗便会轻易过关。

# 第十一关 占领兰朵港

胜利:占领码头及船只。

失戰:主角死亡。

这一关敌人虽多,但不是为感。要提防敌蝎子的运制火力,尽量使用大量杀伤力的魔法。敌人只在中途拦截,船上无敌人。

# 第十二关 塔克特大陆

胜利:前灭所有敌人。

失败:主角死亡。

这一关敌人出现飞魔骑士,火力很猛。它一出现,就得将它消灭。否则会损失惨难。进 潭后一直走,多实上不一定理消灭所有敌人,只要有人移入城堡即可过强。

### 第十三关 英笛前崎站

胜利:消灭所有敌人。

失數:主角死亡。

这一关内有好几只厉害的帽子、要及时消灭。

#### 第十四关 学之城堡

胜利:消灭所有敌人。

失败:主角死亡。

这关要防备敌人的弓兵。在室内的深处有个劲敌,一个生命力高达 400 的女术士,必须 尽可能在罐的射榻外用透程火力,先杀掉棘旁边的僧侣,然后将其除掉。

# 第十五关 决战锡依大惩罚

胜利:消灭所有敌人。

失败: 生角死亡。

这一关宫殿后都、有多达■个术士的敌战斗团、可用远程火力将它们消灭。

## 減十六個 落日富地

胜利: 浦灭房有敌人。

失败: 自角死亡。

这关的战法阿上一关。另外、应注意对付敌人中有个生命值高达 600 的术士。

## 第十七关 红硼溪谷

胜利:消灭所有敌人。

央戦:主角死亡。

战区是个螺旋形地形。要过两次桥、爬一次坡。本炎照例署发挥远程火力的破力。

## 第十八关 本土福畑

胜利:消灭所有敌人。

失败:主角或牵手死亡。

这个高上的敌人会是倡类术士。可要处处小心了。有弓兵开路,可在势头不好时能及时撤回。这类的敌人新疆一批使我方兵力看化的术士。看化后的部队会完全丧失行动能力,且如果不在3个回合内将其恢复正常,被看化的我方兵士就会变成敌军了。

### 第十九美 死亡长廊

胜利:消灭所有敌人。

失数:主角或命运骑士死亡。

从这类开始, 就像要连当 3 次保镖。在玩家不能指挥被受保护人员的情况下, 进入战场后, 首先应看清其位置, 冲上去, 将他们得灭。这类主要应留意敌人的 3 个 8 鹰骑士和两个新出现的赶等。

## 第二十关 至传测

胜利:消灭所有敌人。

失败:主角或道德热师死亡。

战斗一开始,就要守护在遗籍集师周围。对北个飞鹰骑士应加倍注意。岛的右围,还有一个石化术士。当然,击溃飞魔骑士后,继只势小巫子。

# 第二十一关 副耿森林

胜利:消灭所有敌人。

央教: 北角玻璃气铁出死亡。

这关也有一大批敌人的飞鹰骑士及术士。故区范围虽然很大,但敌人主要在森林上方中都看道路的丁字形交叉处,所以用不着走道整个森林。

## 第二十二关 小石村

胜利:消灭所有敌人。

失败:主角死亡。

### 第二十三关 哭泣祭坛

胜利:消灭所有敌人。

夹败:主角死亡。

这一关较为容易,但还要注意飞度输出,可完在抵抵门口等槽,消灭蜂涌而出的敌人后,再进入里面。

# 第二十四关 圣哥莱地

胜利:消灭所有敌人。

失败:主角死亡。

。这场战斗在室内进行。敌人将潮水散地求来。可用神蒙手、马上射手、投石车等打头阵、整甲丝、强到土押后、不要行动次快。步步为黄, 请敌出战、腰简开之。

# 第二十五关 织河村

胜利: 萧灭所有敌人。

失败:主角死亡。

此关地域最广,但只须能拥方前进。因为在村庄的街道上和半岛的顶端有敌人,其他地 区如数林地区等,皆无敌人。千万别广为道视,以免分数兵力周白跑路。

## 第二十六关 死者之島

胜利:消灭所有敌人。

失败:主角死亡。

这个岛上到处都有敌人, 但不如上一关那样大批清重。只要小心搜索, 是容易过关的。

# 第二十七关 斯头山脉

胜利:消灭所有敌人。

失败:主角死亡。

这关是弯弯曲曲的盘由制、特别难走。应注意队伍不要拉得太开、大家一起的进,互相保护,才是上策。

## 第二十八关 偏执狂圣地

胜利:消灭所有敌人。

失败:主角死亡。

这是一条特别曲折的洞穴。这类的战器同上关一样, 应步步为营, 互相保护, 大家一起 柱黑走。可以在哪一体位置安排号箭手投石车如武士。第二排为魔法师, 主角应将在后面。 这类的故飞雕骑士特温, 它们一出现, 截应立即消灭。最后那个主要敌人生命疆斯达 200 点, 且能能放地狱 SM, 随特加小心防雹。

# 第二十九关 悲剧攝影

胜利:消灭所有敌人。

失败:主角死亡。

这一关是最后一关。则关键度最大,最为激烈。放人特出动大批飞鹰转士向你袭来。 可在散发是一点点地挪动。显后那个主要超人也命说高达 700 点,且能造放地致 SM,应特加小心防盗。

# 魔法世纪

# 一、游戏商介

这是一款由台灣大字裝訊公司出品的故略游戏,采用故模形式制作。由于动画、音效在 当时比较特彩,颜受战略游戏爱好者青睐、诙游戏难度略高。

## 二、完全攻略

# 第一关 月牙谷第一役

本关情况: 故 2 人, 我 2 人; 宝物、村庄共 8 个

战术:原地符命、守株符位。

# 第二关 月牙谷第二役

情况:敌4人,我3人;宝物、村庄共2个。本关我方加入了力工、等级二。

故术:我方开始时在地関左上角,应进入上方的树林。三人应靠近,便于互助。等放人 靠近,再给予打击。

# 第三美 月牙谷第三极

本关情况: 截 5 人, 我 4 人; 崇物、村庄一个、我方加入了黑月, 等级 一。

战术:由于我方位于一高地上,较有利,应利用有利地形,先干掉敌方两名马具,然后再各个击破。

## 第四关 水晶堡前之役

本美情况: 数 7 人, 我 6 人; 宠物、村庄共 6 个。 我 方加入了使耐、等级三; 躺至, 等级三。 战术: 本美的地形与此美相同, 我方应利用地形, 采用四醋包圈鲜灭敌人。

### 第五关 水晶铅之役

本关情况: 翻11人,我6人;宝物、村庄共2个。

战术:圆敌众我事,我方应由城堡左下方迎击敌人,万万不能被敌人包隙。

### 第六面 循乐域前径

率关情况: 敌 13 人, 我 7 人; 宝物、村庄 1 个。我 疗加入 了水晶、等级四。

战术:我方先进到后方,利用已需大何脱骨,然后进入中间的林区与战周旋。

#### 第七关 摄乐域之役

本关情况: 敌 23 人, 我 8 人; 无宠物、村庄。我方加入了鹰翻, 等级五。

战术:作战开始,应全力杀尽右边的敌人,然后进入左下方林区,在林中消灭博主动进攻之敌,再反攻。战斗中,应先干掉敌魔法师。进入极乐城,得强欢喜主选的勇士之叛,金刚叶■教雄简。胃魔法师也主动通漏入化方,他的等级是五。

### 第八关 万事业前之役

本关情况: 敌 23 人, 我 圖 人; 宝物、村庄共2 个。我方加入了祝福, 等级五。

战术: 开始时,一人使用教建笛, 祝福出现。尔后让能远攻的人全站在高地, 这样能使攻。 街力加借, 攻击范围也变广。当右上方, 左上方的敌人被消灭后, 戴可去右下方的村子得到 贵观律。

## 第九关 万亿 致之役

本美情况: 敌 27 人、我 11 人; 宝物、村正共 3 个。我方加入了狂虎, 等级五。

战术:先把鲁人调到有土角,然后全体成员进入中部林区。歼灭敌先头郡队后,再转移至城堡省方的林区,接着从城堡下方发起总攻。战役胜利后,兽王会送给我方干兽魂。

# 第十关 血域前之战

本美情况: 敌 21 人, 我 11 人; 光宝物, 村庄。

战术: 特身强的队员派往第一条河前, 组成人网(不用过河), 等身边的敌人全开后, 全队进入中间翻抹区, 进而歼灭右下方的敌人。

# 第十一关 删城之役

本关情况: 赦 27 人, 我 日 人; 宝物, 村庄均 8 个。

战术: 本关内, 我方部队被分成两支, 在真应全力与右翼会师。当两支那队全部在右上 方高地时, 应努力歼灭理图名半疆的敌人, 然后再扫除左半疆皇城中的敌人。

遊入皇城,勇士之瓶随之破裂,被紫魂禁锢法变成石头的殿下复苏了。他也加入我方, 等级六。

### 第十二关 花绒前之桩

本美情况: 敌 21 人, 我 12 人; 宋棚、村庄共三个。

战术: 本关, 我方开始应冲上左方高地开放, 然后利用地形野灭石上方的敌人。

### 第十三关 花城之战

本关情况: 敌 30 人, 我 12 人; 宝物、村庄共 7 个。

放水: 开始战斗的全体队员应向下移动, 占据有利地形(高地) 攻击敌人。于排敌人 5 个远攻手后, 可转移到城镇前的林区, 再进行全歼战。

在花赋中救出菜剂后、得到曹徽主法的朝阳郡。菜利也会加入我方、等级七。

#### 第十四关 冰雪城前之战

本关情况: 敌 28 人, 我 13 人; 家物, 村庄共 2 个。

战术:我有又被分战两队。

由于下方仅有两人,所以战斗一开始,下方的人应立即与上方都队会会。

#### 第十五关 冰雪 皇第一位

本美情况: 敌 15 人, 我 13 人;宝物、村庄共 3 个。

战术:本关,我方应先进入城堡上方的林区,歼敌第一中队,然后再消灭残敌。

#### 第十六关 冰階域第二役

本美情况: 敌 35 人, 我 14 人; 无宝物、村庄。 犯方加入了武神, 等级八。

战术: 要留神團只火龙, 慰全体进入城堡左下方的林区, 对敌人实行逐个击破。

### 第十七关 冰桥之役

本关情况: 敌 17 人, 我 14 人; 光宝物、村庄。

战术:我方队伍应进入右上方林区后再攻击上方敌人。

## 第十八关 鱼人量侧之战

本关情况:数16人,表14人;元宝物、村庄。

本关战术:作战时,最好需攻击左边敌人。再攻击右边敌人。作战胜利后,需要加入我力,等级为九级。

## 第十九洲 侧人侧之役

本关情况: 註 30 人, 我 15 人;宝物、村庄共 5 个。

战术:我方在开始时,只须守株待免。故第一大队果然中计,开灭后,全体就可转移至城 量上用林区,进而打清戏故。作故胜利后,侧截王会将珊瑚海螺送给我方。

# 第二十美 试炼之量前役

本关情况: 敌 27 人, 我 15 人, 无宝物、村庄。

战术:首先,应让一人站在河中央的石板上,桥就出现了。战斗中,其余队员应不遗余方地保护这名队员,如黑他(她)牺牲了,战斗就会失败。小心道镇、步步为营是本关取胜之绝措。

## 第二十一关 试炼之世第一技

本美情况:敌 36 人,我 15 人;无宝物、村庄。

战术:开始时,我下方队员应全力向上移动,与上方队员会合。尔后先向战中圆部队进攻,全歼后,再扣除外围残敌。

# 第二十二关 试炼之量第二役

本关情况:数36人,我15人;无宝物,村庄。

战术:同上一关。

通过试炼之堡后,每名队员的能力均加了两点。

# 第二十三关 狂人城前第一位

本关情况: 敌 32 人, 我 15 人; 宝物, 村庄共 2 个。

本关战术:本关内, 我方应先进入上方林区、蒙先消灭其先头雕队, 再升下方来敌。最后 我方应移动至下方主动出击, 与敌决一死战。

# 第二十四关 狂人城前第二役

本关情况:敌46人,我15人;宝物、村庄共2个。

战术:由于上方敌人较弱, 应完解决他们, 然后我方应移至右上方, 以对付下方的敌人。

# 第二十五关 狂人城前第三役

本关情况: 敌 49 人, 我 15 人;宝物、村庄共 3 个。

战术:本关内敌人量多,但智商很低,用一字长蛇阵就可将他们打败。

### 第二十六关 狂人城之役

本关情况: 维45人、我15人; 安物、村庄共6个。

战术:战斗一开始,水晶、黄荷戟被捆了。要营收地俩, 就要充分利用本美内林区多的优势,对左方、左上、右方的敌人逐一开灭, 再对敌第一大队总攻。战斗胜利后, 得到细酸主造的龙角石。

# 第二十七关 琉璃城前役(练功关)

本美情酒: 放 44 人、我 15 人(宝物、村庄共2个。

截水:作战开始时,我方应主动攻击上方的敌人,然后再进攻左下方,正下方的敌人,最后进入下方的地区,歼灭右下方的敌人。

## 第二十八关 岔路之役

本美情况; 敌 42 人, 我 15 人; 宝物, 村庄共2 个。

战术:下方敌人有 27 个、所以干万不要发生正面冲突, 否则必定死得很惨。 首先, 我 方应进入下方林园, 歼灭左下方的敌军。然后, 队伍转移到右方的林区, 与下方的敌军较量, 这样总攻才翻胜算。

## 第二十九关 琉璃城之役

本美情况:敌5人,我15人;无宝物,村庄、

战术:本关是一座迷宫。在第一宫中。只要我方一名队员站在城堡门前,即可进入第四宫。然后进入右边的大门,就可走出迷宫。通过迷宫后,透明王特遗给我方珍珠砂。

## 第三十美 极重量的第一役

率关情况:敌 42 人, 我 15 人;宝物、村庄均 3 个。

战术: 应注意敌方的那个魔人战士。应先进攻上方的高畑、然后再从高畑攻击敌其余各部队。最后应绕到右方, 进入右下方的林区。战术是守株符兔、待主动进攻的敌人都被消灭运, 再发起反应。最后对魔人战士围前歼之。

# 第三十一关 松轭 建烷第二径

本关情况: 敌 40 人, 我 15 人; 宝物、村庄共 4 个。

本关战术:开始时,全体队员应遵至上方的高地,守株得免,然后全力向下,用闪电战术 歼灭下方敌人。最后再与右下方的敌人交战。

# 第三十二关 摄峰域之役

本关情况; 啟 45 人, 我 15 人; 室物、村庄共 2 个。

战术:作战开始时, 我方应以至上方的禁民作为掩体, 派 12 名强手去诱敌深入。之后全体队员移动至右下方, 歼灭那儿的敌人后再进攻左下方的残敌。本关胜利后, 高山王会送给我方银河圣水。

## 第三十三关 幻影城前投

本美情况: 数46人、我15人(宝物、村庄共2个。

战术:视方应先进入有方体区,外次有方数人后,再向左进入左方体区,外灭数人。

# 第三十四关 幻影域之投

本美情况: 敌 42 人, 我 ■ 人;宝物、村庄共2 个。

被求:应先派三、三个队员去左方解决敌人的挪兵,尔后全体转移到城堡上方,将那儿的敌人全歼,最后用游击战吓灭在下方的敌人。

### 第三十五美 炼狱城前役

本关情况:数46人, 投15人;室物、村庄转2个。

战术:一步后就原地待命,等敌人先行动,干掉他后,再进一步,如此循环。美其名曰:蜎

牛雄。本美内右上方有野人雄士出现,对付他们应小心。

## 第三十六关 炼狱城之役

本类情况: 敌 48 人, 我 15 人; 无宝物、村庄。

战术: 为道时针作战法, 即先歼灭上方敌人后, 按逆时针方向依次歼之, 最后再全力功击 「恶魔法师。恶魔法师的体力为 1200、魔力县 4000.

# 第三十七关 反攻幻影域

本关情况: 敌 37 人, 我 15 人; 无宝物、村庄。

战术:战斗开始, 我方被分割或三部分, 应立利会合。把城堡附近的小股敌人消灭后, 进 人中福林区, 对付那儿的敌人, 最后等向左下方的敌人进攻。

# 第三十八关 反攻強牙權

本关情况: 敌 52 人, 我 15 人; 宝物、村庄共 5 个。

战术: 应先干掉有方林区内的敌人,以便占领有利地形。在对敌第一大队作战时, 务必要小心,因为有赦廉人将军。剩余的敌兵资为私会之众, 不堪一击。

# 第三十九关 反攻琉璃城

本关情况: 赦 31 人, 我 15 人; 宣物、村庄共 11 个。

战术:作战开始时,我方位于左方并排成一字长蛇阵,应立刻集合。敌方也是一字长蛇籍,故各个击破载行了。最后再进攻沙漠里的敌人。

# 第四十关 星钻沙漠之役

本关情况: 敌 55 人, 我 15 人; 无宝物、村庄。

战术:我方开始又被分成了三队,应立频集中,使用蜗牛战术丢食敌人。

### 第四十一关 黑暗之靈之役

本美情况: 截 97 人, 我 15 人; 无宝物、村庄。

战术: 被弄的敌军排在我方面前, 可采用包制游击战, 一个个地消灭敌人。

# 叛将克朗多

# Betrayal at Krondor

# 一、游戏简介

又译为《叛智国制参》。是由 Sierra 公司推出的第一部角色扮演类游戏,正是这部游戏 使 Sierra 公司步入电脑游戏的制作行列。游戏采用数位化真人影像和 VGA 画面。由于游戏受到多方好评,目前已出了媒作《叛变安塔拉》。

## 二、完全攻略

### 委肯奴権

夜晚,路,三小人。

一人是囚犯。今日的阶下囚领本却是个大将军、押解的他的**是**赢守北方的军官路克里尔 92 (Lockreat). 另一个则只是一个赶回亚班(Yahan)的路人, 被迫僵他们走在一起。在树下休息时, 剩客间来, 但被那囚犯路拉斯(Gorath)制服, 剩客自杀了。

原来、格拉维背叛了集型(Moredhel)的预确像勒可汗(Defekhan)、特德勒可汗入侵克朗多(Krondor)的消息出卖给了克朗多人、所以能勒可汗不理缺人来朝养格拉斯。他能够得手吗?格拉斯能见到阿路沙王子(Prince Arutha)吗?

搜索那具尸体,将所有装备生走,到城市倒卖换钱,但不是所有城市都愿意收买。

## 朗姆

在注明轉(Lemait)的途中可找到順本籍(Fairy Chest),这种複數布在大地的各个角落。 要解答遊语才可找到。獨獨中所有的东西都全走,以备后用。在傳辦的格处,要求你去洛瑞 (Loriel)找红宝石(Ruby),最好不要接受,因为这是沒有结果的。在朗姆附近的土坝里面或 有宝物,或有邪灵,可以碰碰运气,但拥有铲子(Shovel)。

### 萨斯

过了闺想(Zon)之后有两个方向——萨斯(Sarth)和爱格来特(Egglet),选择萨斯可节省时间,并可以多系放赚钱。这中见到一个名为罗(Rowe)的人,询问要不要休息,别理他。

赶到萨斯找到一种商(Temple)。其中有"传递"的功能, 與要較。在一個使將(Vauli)中看一看各种药剂的实用方法。

在萨斯附近的表面里会遇见马克兄弟(brother Marc), 他教歌恩(Owyn) 施法和投掷(Casting), 多给他 30 个金币, 妥下弗雷安卡司特(Flamecast)的基轴(Scrott), 你便又多了个法术子。

起过即斯不久。有一歌唱神庙(Temple of Sung), 那里的牧师受到强大法术波的影响, 神智不清, 在阳道的磁组找到德勒可汗的法师那斯(Nago)及其党羽, 先全力对付那哥, 击败他后, 再嘉除其余人。回到神庙后, 牧师为了表示感谢, 传授 Scent of Sarig 法术。

## 克納多

回到克朗多,到这皇宫后,宫外的舞栏坏了, 只好由下水道(Sewer)进宫, 光找到唇鳞斯(James), 得到开皇宫门的钥匙(Royal Key of Keondor), 在体轉(Limm) 那里可用低价买下 lockpick。

格拉斯找到阿路沙王子,但王子却不相信格拉斯的说法。早在华西第一次普展的时候,穆曼达豫斯(Murmandamus)率领施勒可汗、格拉斯四处攻击、差点得了手,如果不是路克里尔担保、格拉斯早就人头落地。现在格拉斯来报后,谁知是怎么一回事?于总格拉斯只好要求去明佛圖·按禮(Romney-Nighthawk)收集证例。阿路沙王子在朗姆尼安排了接头人、并叫詹姆斯阳克朗多前往。按禮原本述一个暗矛组织,现已为德勒可汗收买,负责情报工作。允朗多觉得能在朗姆尼打听到德勒可汗企图人侵的证据。

在皇宫的房中可找到路克里尔的装备。在下水道中与微型对打, 胜他后欧恩会加入队 伍。

# 马拉克

在马拉克(Malae)中字雕目的小馆中(Tavern), 与老板顺伊方(Ivan)下模,以绿宝石(Enterald)为瞻钝(在此之前,在Kenting Rush 向 Navondu Sandau 请教模艺)。也可妥下他

的一本书, 增加技能。在店里见到一位法力高超的修士阿伯特(Abbot Graves)。在 20 个会币 买条票(Ticket), 到域中的演读调, 以增加估价技能(Assessment skill)。

### 賽幅

在去往来模(Lyton)的途中, 過 有一口 并(Well), 花钱 买一些精力和健康(Stemins/health), 使自己精力充沛, 身体健康。

在来模尔北方的一间房中找到劳德·来模(Lead Lyten), 送他 6 件全新的王国董甲 (kingdom armor), 他会给出一把美慈钥匙(Virtue key)和魔法箱(fairy chest)的答案。

在来顿和害治(Sethan&n)之间的是中找到格兰泽的印(Glazer's guildseal)。

### 70

在去往西亞(Silden)的途中遇到阿布(Abule)、花 80 个金币增加损壞技能(lockpicking skill)。进入西壁后被捉、感染上重疫(plague)。在西曼来船到神庙医治、在西曼英些抗毒限 得(silverthorn anti = venom)。

## 驗泥

要进入程地(Romney)。现有 Glazer's guildeenl。进了小店处理一片换著。

毒蜘蛛涂在 silverthoen 上使武器逼上事液。小型运统等于 eyes of ishap 法术。

在隱紀的一座房中找到城主,他正想调解黑带仇视关系,举行一个和平会议,但一个名为阿里列(Arilie)的人不量参加,要去找到他。过了观法陷阱(magic trop)相可找到他,在他哪里可停到 Chapel's zmugn whepuns,河隆尼找城主,他也会给出一些钱和一把英篇钥匙。

在除犯翻掉欄中找到雙賽(Jason)。得知小店的人是夜魔系的。建雪蛛和小型远镜来自 概卷。

#### 저장

回到西亞的神庙中找到繼攜特(Joftaz)、圖圖你先到克劳尔(Crawler)处倫國花粉书包(powder bag)、才会告诉你蜘蛛和小型远镜的来历。在城中找到克劳尔处所(放大镜处)、把花粉书包偷细取漏特,他说蜘蛛的主人已回克圖多,可去阿布查测小型远镜的下槽。

在上次碰到阿布的烟方找到他,他会告诉你这些物品都来自遭鬼(Thorn)的卖箱,那箱经常有新物品出现,阿布把有用的拿去卖,没用的留下来,他说那裡在西雪附近個一座山后,用小里远遭找到箱子后,发现一张纸条(note),其中说到卡维尔疆鲁(Cavall keep),于是向那里进发。

## 备包押票

在普朗可通(Prank's stone)的一度房子中有人懂得看红宝石(ruby)变成钻石(diamond),又可赚钱了。在卡维尔温量找到康特·科瓦利斯(Count Corvalis),花 200 个金币可让他教告价技能。

# 肯听路斯

在貨所路斯(Kenting Rush)過到內花(Navon Du Sandau), 向他求款下模,以欲胜老板境伊万、在境中住着一个姿師, 回答 Yes, No, 雕造发光棍(lighting staff)。

过了肯听路斯。看到一个即胡珊神病(temple of Kahooli),这庙和祖寓有联系,但那里的和尚和疆体加入 Kahooki,才肯说出夜鹰的领袖是谁。在神庙附近的深山中,有三种方法可

以加入组织。一起穿过游布顿拜一年、二是系统国王(king)、三是绝食 之关。加入后、和尚劳 亦你内心便是夜晚的领袖、找到并系死他、在他身上找到地等刺激(collar key)

作實所諮詢的一个并中有一把著的钥匙,可找到一分下與用的马(knight piece)。回到位于Cavall deep 和普問辦通之間的疑章,把象棋马放在機盘上,便可进入展嘴的意都,用内范的地容钥匙(cellar kev)进入密室,在一个宣前内找到人侵的证据(回答 Parkness)

## 沙沙哥哥

被德勒可汗的法师那位(Narab)提到沙沙哥斯(Sur - Sargouli)地容, 在这里光从箱中拿 回自己的装备, 所力拿禁止到港(Interdictor lov), 吸图整出

## 安装报

在安蒙撒(Armenger)的神庙中找到世尔特利(Limelyn),他要你找回另一个单西领袖阿斯汉(Otakhar),他因背叛德勒可汗被囚禁于此一手是前往东边的矿山(Mine),在山中,要过桥才可见继组尔(Venutrice),由他带你进入矿山(在那里不要组大把),先找到3个蒸汽而罩(vapor mask),再找到 Olikhar一项选择,他和印尔特利都会给你奖励

拼弄安菜根向密行,对了孵便会遇到靠(Funn),他会带你大乡岛(Kimwood)鬼 Aruthi

# 北瓦登

監修斯子解判德勒可汗要进攻北瓦登(NorthWarden), 急忙前往,在北瓦登南方,见到等域指挥官规仰(Gabor)后,去往延卡普(Dencamp)的十字路口线柱克(Duke Martin),他是上线,所以行完成一项任务需要构他复命,再接受新任务

在性观影理学会拉马器简(erassbow) 第一项形分是把附近食箱里的食物出土毒液(可用小型运输发现它们在一小用量后) 同比尼莫英毒药(coluri poison), 便它用在食物工, 再把有毒食品效同原处, 便可同性更处复命

# 登卡普

第三项任务是把继定了的诗人天尼(Taroney)我回来。在晚末春的景色中找到了他、但 他要体影他找到竞赛两看头(Geomancy stones)才肯可测过竞。在北花党和整书营的由同中 批判看头、交给天民、他不仅编体回去、还送给你三颗钻石。

#### **連格兰**

第三项任务最到職格兰(Raglam)的指挥部输战争计划 ■ 在途中享 2000 元钱贿赂犯 等的妖怪们(Goblans) 才可继续前进, 但当你到了潴格兰底, 却怎么也无法进入指挥部, 在城间更北方的特上找到弹号被备(catapula goar), 他它带回路格兰东南方的投石器(catapula), 再用被备把模石器库好, 便可用投石器压碎敌人端格兰的指挥部, 此后在指挥都可找到计划 ■。

# 登卡普

最后社党要求找出一队隐藏着的穆勒可汗法师,这队法师是住在离驳卡将不远的由内。 把这队法师消灭便可问北瓦登。但此时圆角披暗杀了,德勒可汗的军队大举逼攻,詹姆斯瑞 您受命,领军兼敌,但渐渐支撑不住了。这时阿鲁萨(Armba)御驾紧征,师子德昭之急

## 克圖多

在阿鲁萨助战时, 搭位斯羅欧恩奉命前往克朗多, 寻找帕格(Pug), 但他失路了, 他的女

儿伟来螺(Gamina)也不知去向。只是在帕格的房中,发现了(宏大之书)(Book of Macros)这些字限,但这是什么意思呢?询问完帕格的妻子佳桃(Katal),没有什么结果,便到克朗多的下水道寻找线索。在上层(upper level)会遇见理特(Kat),通知非常地找回少女的偶像(idol of lassur),她便将訂无不尽,在低层(lower level)找到偶像(Idol of lassur),特它选给凯特,得知可以从 Malac's Cross 的阿布特(Abbot Graves)知进什么是(宏大之书)。

在克朗多中的神庙中侧围维克(Nivek)交谈。得知他的钥匙不见了,这钥匙是用来开爱格特来货食的。可在域外的十字器口的尸体上找到尼维克的钥匙(Nivek's key),以各后用。

在萨斯附近遭到 Ther Marc(前尔)、广解到萨斯不知何故, 被魔法針住了, 不能和里面的僧侣联络, 他知道城下有经逍遥往地下塞(Vault), 但需要找到藏在爱格特来货仓内的地图才可找到, 正好有别匙(Nivek's key), 可在爱格特来找到这份地图。

## 漢項

此时回萨斯绝过移道(在左方山脚按 Enter 键)进入地下罩、逐一搜索每个书架、终于在 兼宏方的书架上找到有关(宏大之书)的线索、保在爱尔维德(Elvader)的托马斯(Tomas)营 经和帕格旅行、他应该知道那些字眼的含义

## 爱尔本得

要进入细尔本得(Elbander)必须先经过马克(Mac mordain Cadal),可从朗舞的南方不远处找到入口,经过马克可拿一件灰色楼板(Grey tower plate)治理值(Kobald)以增加健康、从另一出口出来。报达 Caldara、沿大路往北方走、直接往受尔本得,或是穿过马克斯组(Mecannue Ban Dok)前往那里。当然要经过多番考验

# 马克纽斯

在马克斯纽收藏了一件报偿的武器——Gyarda Rebenche, 但是破了。先在河边冒鲁莎尔基(Rusalki) 交谈, 她说她被一名法师控制了, 请求你从法师手中抢回依理之心(Eliem heart), 你便可得到可你好武器的贝克(shell)

在西方两条河流交汇处,把法邮条子,取回心,得到贝壳,便可向马克斯组进发。加口在这森林的两北角,但被抗躁的沿泽(Sleeping Glade)保护者,若不小心进入沿泽,便会几天出不来,直至饿死,因此不要由那条路前往马克镇斯,绕河走,避过沿泽,直至很接近河口才向洞口前进,到武器修好后,由洞的另一边前往爱尔本得。原来(宋大之书)是帕格送给托马斯的,如果帕格育危险,托马斯可用这本书来找他。但现在托马斯身受重伤,只好请你用这本书办找帕店了。

#### 迪島

阿鲁萨提到一个德勒可達好细后得知應勒可達制造了兩地传輸机(Rifu machine),将准备用它攻击塞尚农以等取生命石(Life store - 在是便测 James's locklear、Patrus 前往迪乌 (Dimwood).

在迪乌北方洞路经过一个宝粉,密码为"尝花"(Snowflake), 在里面可找到 narab's blood 这句密码。

过特局。会遇见社克庆两地传输机附近逃出一在杜克的东西可找到 Oblian (格拉斯在 96

Napthea Mine 数国的那个), 他说两地传输机是在一年始的南方, 只要沿路走至图内再向南方走, 便会看见一个半岛, 三面特水, 一面为山的幻像( 可穿过), 在半岛上找到两地传输机, 但总必须要有 Wagni 才可得其毁灭,

在迪乌东南方会遇到擎腾夫(Morneull)、装成七线说两地传输机坏了。需要 wanni 作 理, 得知在迪乌西南方的维克多(Victory)宝箱内可找到此物, 但到了那里, 只有一条纸条 (note), 上面说 Sovire Phillip(索维尔)已将其资金, 干基到 Sovire 处(在迪乌的西方, 军火库 附近), 他交出 Wanni, 用 Wanni 碳坏两地传输机, 制造出强大的气流, 很大的碳坏性, 帕特斯 (Patros) 解匿不及, 也被吸进了气流中。

# 水晶世界

格罗斯斯爾默恩被传送至一个充满结晶的世界,在这个世界中只有找到水晶棍(crystal stall)和一些水晶(crystal)才可能法,水晶棍可在A的房间内找到, 调参看 map of lands afar, 在B房间内可找到地图,用它了解你目前的位置。

在柱子(pallace)处分别和 7 个神交谈,其中一个神 — 人沙凡(Dhatsavam)说帕格因误用 cup of clam skere, 丧失了记忆,只有找回 cup of clam skere 不可数他。如果找到杯子,把它交给大沙凡,她便把杯子改装,数出帕格。在一個壁投到帕格,但只记得马卡拉(Makala)提走了他的女儿。用杯子唤回帕格的记忆,并向欧恩学法术。

原来每卡拉利用 esor Ani 法术和德勒可汗勾结,制造了画鬼传精机,并为了引开帕格。 圖數的女礼囚禁在这里,以便有时间到等沿农技生命名。在大沙凡处得知相来疆被图在轴 (Shafe)内, 被风神(Wind element)守卫者, 要解决这些神, 必须先学会"排除生命"法术(Life drain)(strength heru atmor), 在 E 处找到法术的整轴, 也找到超强防护工具(valheru atmor) 进入轴内, 用"排除生命"的法术系掉那些神, 数出往来娜, 返回来得克米亚(Midkemia)。

### 米得克米亚

原来马卡拉早已觊觎生命石、便和德勒可汗勾结、叫他攻击金乌的秘密军队、便可将生 ■看權为己有、現在马卡拉的计划几乎成功了一帕格惠帕前往事尚农……

## 書尚农

激战集中在塞尚农的斯原、在被你杀掉的高灵(Goblin)身上找到 ward of ralem = sheb (这两大部分的门都是用这钥匙开启的),再向下系死 6 个 Tsurana 法师(X 处),便可以解除第一栅栏(Barrier),格罗亚斯这时留在守住入口,帕格和默思与马卡拉殊死搏斗(Firestorm 大派用场!)解决了场卡拉,隐勒可汗突然闯了进来,格罗亚珊随后赶到,但他们取取被吸入生命石,原来附在则面的大魔主 Ashen = shuger 苏酸了,想借德勒可汗和格里亚斯的身体还就!帕格和欧思立刻把他们翻杀了,避免了大魔王的复活。

傳動可汗的儿子莫利尔夫(Moraeulf)带纳的军队节节败退,这时莫玛德莫斯(Murmandamus)和德勒可汗在天空中出现,说要统治米得克米亚,这时人们看到一条总把他们杀死。其实这是帕格的德戏,让敌军以为领袖死了,不敢再回来。这时,连要利尔夫的军队也投降了,大地终于又恢复了和平。

# 兰、游戏心得

### 各面面表叫

游戏每一章都可选择"前视地图"这项功能,按下Ab+有Shift+一键,等由秒钟可出现一个神秘箱子,如果输入每一套节的密码,可得到每一类过美的所有物品和医疗服务。以下是各两面之密码:

第一章:6478

第二章:9216

第三章:7702

第四章:2132

第五章:5052

第六章:11680

第七章:0194

第八章:4743

第九章:9995

### 全核不减修改

# 七喜小子

# Cool Spot!

# 一、游戏简介

这是 Virgin 公司制作的卡调类动作游戏, 鱼彩鲜艳、黄乐轻松愉快, 动作滑槽幽默。这 款游戏同以往我们玩过的动作游戏很不相關, 它不反沒有紧张的特节, 也没有重联的暴力都或整个要穿在一个轻松愉快的氛围之中, 让人尽情投入, 东此示视。

# 二、完全攻略

七多小子的好朋友被人绑架了。它一步跳上七番瓶子, 从口袋中掏出膻阳, 顺手掏出杯 表。然后一个箭步跃上座, 摆动着它那扇扁的身体, 往前手投。

# 第一美

七喜小子跳下七喜瓶, 垂目一望, 已置身在一片沙丘之中。它东看看两望望, 什么都没发现, 随即打了一个长长的哈欠, 然后摘下题能擦了擦, 向前走去。起伏不平的沙丘中有些隐隐约约约洞穴, 从中不时智出张牙舞爪的大螃蟹, 这对七喜小子来说算不了什么, 一串泡泡就可以选它们上四天。这时躲在硬壳里的田螺会向它横过来, 不要紧, 一串泡泡打不掉就多来几个。穿过几个沙丘, 七套小子看见一个巨大的躺椅, 赚到每子已才处现得予后面跟着一个特别的标记(吃后音乐会发生变化), 这个标记是过关所必备的。

接着向右走。在一个高坡上七喜小子看到了它的同伴。正向它招手。七喜小子向上一跳。

抓住一根绳子、室中挂着许多气球、而且每个气球的尾部舞摆程一个标记。

## 第二关

这类的背景是一揽四大的客轮,也存本了穿梭在一大堆捆船的绳子之间。要找到那些 断有自己头像的标志做,然后把它们几起来。这一关虽然没有什么特别的东西,但要找到那 些特殊的瞅子也不容易。美健是不要跟看指示走,时不时珊瑚转方向背道而差,往意这美 的笼子在敲右边。

## 第三美

这美到处是扔奶酪的老鼠和满地乱爬的蜘蛛、特别是那些老鼠来子、要当心喉、被它们 更着可不是好玩的,跳起来前要光打好落脚地点, 如果踩在老鼠夹了上可做倒霉了

## 美四萬

水面上布满着荷叶、小船、一阵凉风吹过、荷叶被吹得哗哗作响。 七萬小子借助水面上的东西落碑。不一会就提到了对律。河什么都没有,这时空中翻下一串泡湿。 七萬小子接连几跳跳到了一罐飞艇上。空中到处都是这样的飞艇、一直映到两面的最看边、然后往左跳、没跳几步、七萬小子便发现一个脑袋尖尖的家伙。 不管它、两次侧到间面最左端、右见一艘飞船并跳上去、前面有一个活动路板、踩在上面就可以被发射到看边的一艘飞船上、这单继续往右跳、随看到了笼子

## 第五关

七喜小子来到了玩具玉圆,到处蛤蟆动的玩具小人和满天飞舞的假牙。这时七喜小子看见了一辆玩具吊车,这楼它非常高兴,它《步两步就跳了上去。翻过吊车接费向有走便呼以看见一个大滑梯,不要滑下去,向上爬,就可以看见笼子。

## 第六关

七喜小子会在整整一美中高速运动、让人眼花缭乱。

#### 三、游戏心得

#### 點技

在游戏进行时,按以下键可供相应的秘狱;

M:可不受地形限制,在垂面内到处飞,不会受伤,但也不能发现(再按"M"恢复);

#### 4:跳关:

- 0:恢复体力至全满:
- 5: 戰玩并改变確度(在容易,正常,困难3个级别间切换);
- F4: 棒体力变成临死状态:
- F6:增加 Cool 的 百分比;
- F10: 将时间减至 10 秒。

#### 准关

先接住 End 健使顽面暂停, 接着再接 A 至 Q 任一字母即可选美(其中 A 为第一关, K 为最后一美, 1, 至 Q 为加分美)。接至L 至 F9 任一服器可继美

#### 不死修改

修改文件 ZX, EXE, 导找 8A 3E 0A 00, 改为 8A 3E FF FF, 寻找 AA 3E 01 00, 将 01 改

为 FF.

修改后按 F4 加血至 255 構, 按 F10 加时间至 24 小时.

# 生化悍将

# Cyberia

# 一、游戏能介

这是一款由 Xates 公司董作。Interplay 公司发行的全三维光盘游戏、容量大约为270MB。游戏编动作、飞行射击、解谜于一体。通戏画面流畅。光其是主角细动作设计得十分完美。音响震撼通真、每一个细节都再现得恰到好处。大量的 3D 动画更给游戏增色。

游戏动作部分的推点是射系敌人; 飞行射击部分的电关通此游戏最好玩的原方。无论 邮面、音乐、音饮滞极好、且难度不大; 解谜部分必须有多种知识和技巧才能顺利过关。 这正起游戏的魅力所在

# 二、完全攻略

概定基个在大型电脑网络中来表自如的电脑服务。有一天在入侵自由世界问题(FWA)的电脑系统时、不慎被循、FWA的领导人能像林 (Declar) 得知夜克翻特异功能脏、让他替FWA工作、从中秘密的任务。当两或说证、观克无法、现故计划乘高速气磁器往照格 (Rig.) 海上基地。但远远望见海上基地时、通讯屏栅上传来任务指令。与长官最多斯 (Santos) 会面,并驾驶已经准备好的 TF—22 高性能运输战机、前往生化企业(Cyberia Complex) 探查。

# 海上基地

刚下气物船、间前几步、截听到相多瞬的声音。让商克姆他的办公室报例。于是进入最有边那道门(如果在此闲逛。要注意附近有两处陷阱。在油液滑倒 2 次或接触有毒废料都会导致游戏结束)。在长廊中间遇到身穿红衣、手持光束枪的盖亚(Gia)、她命令查克文出武器。便交出武器(按\*键)。正在交谈时、警报大作、基地受到了敌人的攻击。两人一左一右匆忙跑向基地的炮台射击敌人。敌人来袭,变克和盖亚遇人门后。门才关上,慢后便是一声巨响。盖亚格示资克进入石边的炮塔帮忙。打造敌机后,改变售亚的印象,她对查克表示系统。这一切都在别人的监视下、但突如其来的电击使他失去了知觉。

#### 脱选

当他醒来后,发现自己身处一间大仓库中。周围堆满了货箱。双手被电子模反绑在椅子上。乘多斯手按规控器。近在慢慢折磨他(此时不要动。吞刺游戏结束)。原来盖或是他的女人。这下间下大锅了。盖亚进来与栅多斯争吵了起来、等激动手。这时暴多斯身上的电子遥控器掉了出来。连好打开了麦克手上的电子手持。查克走向乘多斯。从地上拿起他被拿走的替抢。拿回这把他。向右、在长廊的一端找到一个向上的接棒。看一堆有个各

径的箱子、对它做两次红外线热能扫描会导致爆炸、欄上去后、才走几步、后面传来脚步声、套克躲进有边第一道门。转身将门锁好(按 Spacebar 键)。借着箱子的掩护、仔细打财周。通道中央有名守县、正来回巡逻、四他发现中克对。他要按枪就被消灭了。

麦克同停机坪方向构造、那里也有一个字里、利用商子僵整护、然后向有商出一步,连发散枪、将他击毙。来到 TF-22 运输战机下面、仔细检查飞机的周围、发现一个奇怪的盒子、原来是个定时炸弹。事爆炸时间只剩 5 分钟了。使用 F1 红外感应和 F2 核磁共振可看到炸弹的内部结构。

速度 1: 做核磁共振图像扫描 (按 F2), 切换振动开关 (Vibration), 再切换动作 (action) 开关 (注意不要键 on/off 开关:

據度 2: 像核磁共振图像扫描 (接 F2)。切換採动开关 (Vibration)。再顺序切换左边第 3 个及左边第 1 个 F 关。

难度 3: 做核磁共振图像扫描 (按 )·2)、切换振动开关 (Vibration)、再顺序切找由左起第 4、第 2 和第 1 个开关。

拆除炸弹船、驾驶者 TF--22 离开氧格赛地。由于机上配有自动导航及武器系统、总算可以休息一会儿子吧。这时都像补告诉查点在前往生化企业的路上有重兵布防。要小心。

# 飞行

在楼下来的飞行中,由于武器自动锁定系统突然故障,必须用手助瞄准。

任务中: 炸毀空旷的港面 (Open Ocean) 出的一體軟空母親。当接近鄉一艘軍舰时, 育两樂战机斗空拦截,一定要打左下方理樂。否则它会擅聚体,中途有一種迎面而来的战 舰的炮塔一定要推毀,否關任务也会失败。主要目标是一艘航空母舰,会以截色准是框住,如无法推毁则任务也告失效。

任务工: 炸毀敌人在軍事島 (Military Islands) 的供给仓库。有機滑槽在接近时会射出大量的导弹、尽快将其消灭、使伤害减至最低。

任务三: 穿过敌人在挪威 (Norway) 设立的海峡封横线。由于行床已被挪上巡逻队 发现、必须低空穿越挪威的峡谷、尽可能搬雕敌机以减少损害、主要任务基督致一架从由 后面升起的具型飞机。

任务四: 穿越大天使军港 (Archangel Port)。这个地方貌似乎静,却有重兵布防,为 了选高这个区域、得穿越一扭转运用涌进。但人口布有防护阀、必须统则一边将防护网产 生器模数。附近的一座地塔要注意缩取。

任务五:通过运输隧道(Freight Tunnel)。进入隧道后、截色准显框住的目标是油罐车、干万不翻附市、由中后产生的爆炸会连自己的壓机也一起烧掉。

任务六:在朱布洛斯卡(Zubrovaka) 劃油。由于 TF-22 战机的燃料快用完了完必須 前找朱布洛斯卡补充燃料。当到达城镇上空时,要注意天上和美面的敌军。蓝细准整框住 的是友军。不哪时尚。抵挡加油站上空时,千万别射击蓝板锁定的圆升飞机。否则强烈的 爆炸也会把自己的座机一起作暖的。任务成功后会从发军都里补充到燃料。

任务七:: 到达最后…第——冰嗰谷 (Ice Canyons)。这里是进入生化企业之前通后一

確錄、在这段階級中、武器系统会突然失误、要等到两架巨型直升机出现时才会恢复、不过失误的过程很短。任务最后会遇到一架巨型攻击机、■果在先前轻伸太多的武器能源 (例如:直接使发射腿不致)。要打下它几乎选不可能的

## 岔路

飞机降落在一块平坦的驾地上。下了飞机。附近是冰雪观查的岩石、只能以步行的方式前进了。来到岔路口,这里有两个选择。

选择一: 走左边的那条叉路、不远处青洲基地的人口。门口的守卫发现了麦克尼一直 射击不止。高宽键看亮档立即由身映中转出。一般把他打倒。慢慢走向人口,一进电子密 副指住了去路。

难度 E: 做核磁共振图像扫描(按 F2)、顺序切换左边第上个及第3个开关。

难度 2 和难度 3: 做核磁共振图像扫描 (按 F2),再顺序切换左边第 1 个、第 6 及第 3 个所关。

开门后。快速通过有方死寂的长廊。\*

选择 2: 往右走、一路上没有守卫、侧远处停来单调的咖啡声、随着弃量增加、出现一个巨大的漆黑的风灯、进入空洞、发现声音的来源是巨型风崩、查克从两片调叶间跃了过去。这里想著地的动力中心、发电机降降作响。快速通过、来到储藏室。从左边门再进到基地的主通道。

## 生化企业

来到一通门前、这是一道电子安全门、对接键做红外线热能源扫描(接下门)。依接键 我智热度的读数显示。得细密码"2571"。通过安全门、镍键向前跑、配到第一个门前停下来(如果错过第一个门、里头的警卫会出来从背后给一枪)。查克特身过去评了门,4个守卫正在吃饭。其中两人迅速找地方躲了起来。查克把另外两个没有躲起来的守卫击倒后。立到跳到新子后面,把另外两个守卫一一击倒。

离开餐厅、继续向长廊的的尽头前进、斯走进了第二胡门。这是个卧室、地上床上到处是衣物。让虚到墙上有一幅受困斯坦的画像。走出卧窗继续前行、进入第三个房间,里边没有什么重要的。只有遗性另一个房间的门、门后传来了说话的声音、于是夜亮小心地翻着门的方向走了过去。门的另一边是一个会议室、里面有 2 个人正在讨论计划的进度、其中的守卫在报告完毕后先行高去。查克以箱子做掩护、将剩下的那个人消灭后。穿过另一墙门离开会议室、出现在眼期的悬另一条长霉。向右转、狍倒另一端、穿过右侧的电脑控制室。

这里是一间办公室、走向看边看一部电脑、坐下来、焊塞出现输入密码的信息、输入"Einstein"(循序斯坦)、果然启动了系统、查询了员工个人档案(范上角置一个蓝色方块)。在最后一条记录中找到一个新进员工的特时通行资码(一直按有键、直到出现有3个图块的记录)。出房间、循原路回去。看方面电梯突然得开、显而的守卫慌忙侧在克扔手需、查克一个转身、将他消灭。但他扔出的手雷即将爆炸、蛋量冲到电梯旁、在控制面板上输入压魄的密码。电梯关上了、门外一声巨响、好险、然后回到附才穿过风明和机房到达的储藏室。推开角落的大箱子、发现一道密门、进入后面点看到正面方有个升路台。

下提牌了上去。下到第二层。左侧基唯一的出口

门的另一头是都气室。夜宽常着墙。小心地移动到实验室的另一端。有位研究人员正 专心研究。越他转过失去香泉示时,从他的办公室窗前通过。离开实验室。出了门后,向 有边的长嘴跑去。压进入看侧架一个门。这是一间找着室。内部是一侧隔离罩。看边的桌子上有块红色通行卡。通告卡上方有个通风口。如果打开通风口。把手伸进去就可以拿到 通行卡。于是、走向这里噢一能用的电脑。左上角第一个围块的功能是控制隔离区的操作、各克启动了有下角 Vent 指令、打开了隔离区的通风口。拥著退出挥弄室。

根据位置推测。通风自的位置大约处于审气率的另一头。同量方才通过的长廊。跳这 星方第一个门(此门通往群气率)、进到第二个门、特身并们。瞬到门边的推手后、研究 员发现费克就并枪子。但僵哪里赴麦克的对手。不一会儿就死在查克的惟下。

此后穿过毒气空。回到通气管处。进门后。推开左侧的铁丝网爬入通气管道中、快要走到底时。通道左边造出光来。这个已经打开的通风口通往隔离宽。往左可看到通行卡。 将其拿到手。谁出涌道后。顺原路穿过毒气室产进左边的长廊。

任务完成后、穿过另一道门离开实验室、进入方才激战几种病器的地方、并走进存假第一道门、在门内发现一个损坏的抽水器、此时必须以手动进行操作。做核罐共振图像扫描 (按 FD 键)之后,发现 4 个活塞、秦克利明 4 个活塞下降速度不同的时间差、好不容易才将 4 个活塞间时继持在水平中心线上、使气体湿过、面前的大门打开、生化武器就在眼前,变量向前走了过去。发现它竟然有类性。开始与它能心灵交流。这时能像林通过通讯、向查克说明了调查克到生化企业的真正原因是摧毁生化武器。查克不肯,但是没有想到的是捆绑体已经将微核子引爆装置植入查克的脑部,而重在 60 秒内就砸爆炸了。

## 太空站

这时只有向上夭祈求奇迹出现了(核土锡)。这时他化飞行器如水铜榖离下。与重克 成为一体,并朝着碉堡体所在的位于地球轨道上方的太空站前进。德疆林课遗他的舰队升 空拦截。竟克推毁了太空站的核反应望后,引发一连举的爆炸。由墨站向外四处扩散。通 银屏幕传来陈佛林被火焰吞啮圆的靴后诅咒。这个爆炸的强烈冲击波也把查克甩向地球、 轮落在肾山中、麦克炸了过去。不过救难小组素真升飞机赶来、救出了丧克。被细详情、 塘见线集。

## 三、游戏心得

# 选关特改

修改? .LOG (这里? 为存档编号), 参数地址为 (在 SECT 0000):

动作难度: DISP 0000、整復范围为 00、01、02、00 最易; 链越难度: DISP 0003、取值范围为 00、01、02、00 最易;

进度数目记录: DISP 0004, 可改为 25;

选关: DISP 0006 - 0011. DISP 0019 - 0021. DISP 0026 - 0027. DISP 0036 - 0044. 可全部改为 01。

改后可选择 7 场 3D 飞行大战。

### 游戏中的接径

当煮克**福等上**基地用饱堪者退了敌机焰、盖至含米找他。此时枝末帽表示拒绝。截亚会生气地走开。表艺亦不会遭到奏击。可顺来路去电梯间到三楼飞机床。这条键径芜雷战斗。

# 天晴传之伏龙之事

# 一、游戏简介

这是由日本 TGI. 公司推出的「部具有日本江户时代风格圆角色粉液游戏。游戏中主角特陆线碰撞各式各样的伙伴、他们可能起武道家、科学家或小偷等等。大致来说、故事的题材及设计都依断传统的 RPG 形式,即在电法、武器和道具的设定、游戏的进行方式都与传统 RPG 相当、除此外。游戏还添加了多种交通工具、有飞空艇、飞龙等。法术方面、大体以水、火、风、土及招神为主、当然还有回复生命力的"极承魂"、能冻结一切空间的"真冰尘舞"、能呼唤神龙的"龙狱炎"等。而且相角色依其职业的特征不同,都拥有各自的特殊故能,如召唤水、妖术、变身水、祈祷术等,给游戏增色不少。

# 二、完全攻略

相传在人类尚未出现前,这个世界是属于龙的天下。由于龙的智慧极高,因此很快就发展出自己的技术,可以说上天人地,无所不能。久而久之,龙人开始壮大,并认为自己同种一样伟大。此时天上的诸神终于被龙人所疆怨,为惩罚它们、神化作一强巨龙将地上所有的事物全部股灭。而巨龙组洲失在组底下,给过了不知多少的岁月,但是慢慢地沉睡,也逐渐伏龙化了,最后在芦龙沉睡之处形成了新的土地人类。此即"伏龙神话"的由来。而今,又出现了阿神具有野心的人类,聚想借助神话中遗留下来的秘密,达到统一天下的目的。

### 札幌

故事发生在日本江户时代的礼幌、经营万能量的少年幻斗和他的伙伴——妖猫族的红丸、在洗温泉时意外地数了一名被幕府小林快挪雇佣的忍者半截所遗杀的陌生人。武士临死前要求幻斗将一份密书交给江户城内的伊豆野神大人,以横发小林桄幅的阴谋。幻斗带着红丸便急急忙忙赶往扎幅附边的函关。

## 虾夷

从札幌沿道路向南,到达虾夷这个小村正,关键人物:村庄下方的断上的人。

武陟城:张宵、无名之刀、侧子岛。

**树具屋:指班手架、松之绘被、绀足袋。** 

道具環: 复合九、毒快丸、月形横南。

#### 函维

爾惟伽王虾與之南。由于書有通行证才能够通过关所。从村民日中得知周老的五卫门 有办法伪造通行证。

#### 周章

同走在扎幌的东北方。播店老板让约斗从路下人之村取回金之就以表示诚意。五<u>1</u>(1) 就会出面帮他做一侧通行证。相板说路下人之村在周走的东南方。

# 路下人之村

幻斗找到路下人之村、是到村中的蒋之长老。他说金之曜在海峡对岸的萨康伊克尔调 幫訊、養去那个洞窟必须通过北方的海峡。不过守护桥垛的北海老人说什么也不让通过。 幻斗得知北海老人有吹吃奶油油。前往路下人之村东南方的海窟、在第三层里得奶油竹后,握算完成任务。海鹿中宝物有金丹、赤铜铃、组组首轮、无明力、命国等。

### 萨摩伊克尔洞督

通过海峡后,将朝油绘北海老人、就可通过他的立身之处,踏过冰块覆得。到达群康 伊克尔洞镇后,在第三限可找到金之硫,洞中室物还有虎镦、毒快丸。

#### 周走

■到閱走、特金之號交给酒店老板,才知道他就是五卫门。五卫门制作通行证 需要 有段时间。于是幻斗来到村中、与所有人都交谈一下。回去找到五卫门,通行证 就做好了。五卫门提出署和幻华结排一起去江户站。平是加入队伍。

# 函维

通过曲关关所守备兵的盘责语、去确头格格前往弘前。

#### 弘的

此地有武器道具、可好好谓整一下。

武器屋:贵人瞪刀、种子岛三八式、角手、自金牌管。

防具厚: 躰金、道欣快是、很系之法被、长羽织、虎之轮。

道具履:复介丸、活命丸、器快丸、明快丸、封快丸、暖封之镜、蝴蝶阿。

#### **妖魔之村**(近野之村)

**从弘前的右上角离开,沿大路向南面行、来到一个诡异的村子。村圃们对外来人都有** 

故意。和技老谈话时,有具需鬼前来袭击村子一帮村民打败暗鬼后。才知这个村子是个妖魔之村,哪怪村民对人类有很强的故意。长老四界五济水幻斗到毒森林彻底清灭昭鬼,斯村里除掉一害。并满妖鬼少女玉裳协助。

进具履;复合儿、活命丸、毒快丸、明快丸、射快丸、魔針之貌、蜘蛛网

占董店: 書義一文字, 職職勢、百姓撥治之刀、大往生之刀, 林金、懷之者流、通欣 快起、鞣革护手

#### 毒毒林

由于主義不相信人类。包自行动。因而险些成为暗鬼的量中之物。所于约斗等人及时 赶到。但总经中差了。为了给她解释。臣老两次请求幻斗到蛙穴取回便解摹的白音姓之 卵。

森林中的宝物: 自龙之牙

## 蛙穴

拒毒条件而方不远的地方(妖魔之村的西阁方)找到蛙穴。在第二层找到白青蛙、佟它系死取得白青蛙之卵、蛙穴内的宝物适有到快见、象片×2、毒戟粉×2、活命见×2、陆夷等青行、被魔铃、大慧关护符。

## 妖魔之村 (远野之村)

得到自實蛙卵后、棒玉裳除去了体内的毒素。四界王长老等了一個付荷妖刀。非告诉 幻斗这把刀中拥育神秘的力量、整他妥善保管。在要离开村子时、玉裳为报答对自己的故 命之思、也加入了队伍。出村前行一小般搭提、来到一个小美所、通过美所时、玉裳没有 通行证、光法通过、但他会变成一个便能、编建了守备英

#### 仙台

关所南边魏基小城仙台。此处有一珍奇层,只要带主人抓住猫。就可免费住宿、抓猫时,一开始跳移、按住有键不改,过了 99 秒后就能抓住猫子。在仙台往避休悠、在这里可信况已行的所有东西都要掉。

武器城一: 百姓之刀、系生爪、破魔铃

武器屋工: 名人烟管、影物烟管、种子品工八大。

道具屋一:系鬼铭酒、細數天草鞋、金剛杆、近实公的护符、雕封之键

道具屋二:活命丸、壽快丸、封快丸、研传丸

防其冠、红之法被、银系之法被、皮足袋、体金、指贾手提。

#### 水户的关所

在水户的美所遇到哪人将信长率领的魔人都队在此控劫密书。学好五卫门舍身挡住他 们、**使护**切斗等人脱身。

#### 水户

水户关新南肠是水户城。在城内巡到一老人、约斗以为疆离要帮助而北疆询问,不料 基小林恍惚的手下,结果中了陷阱。被诱提到江户城中。淡洼墙中之中。

彻其履: 红之法被、组组首轮、体金。

道具層:复命丸、套快丸、月影横笛。

106

#### 江户幢

幻斗等人被关进汽户的监牢后。幸好世过野神侍知后赶来根数。幻斗将密唱交子他 后。他才说用小林恍惚的野心在于李敢三律龙宝。并且希望幻斗的去粉碎他的阴谋。最 后。伊豆瓣神告诉幻斗如何与贬扰组织的领袖不知火时及电气强内联络的方法。离开监狱

地下道内室物: 面当、金升、复命丸、活命丸、延命丸、毒快丸、光之青节、50 金。 江户城下町----神田

武器風 3 厘太胜、黄一文字、拉尔巴之爪。

后,通过一条地下进后,便可到达江户的城下**时** 

武器屋口: 种子岛胜动武、武士之魂、毛者铃

防其限一: 内之首轮、栅壑护手、摩释支关护体。

防具属二: 而当、忍是袋、行之法被

道具屋:活命丸、毒快丸、明快丸、封快丸、月影横筒、R三横笛、霓紫符、

## 江户城下町---港草

幻斗等人在议草可找到电气源内。但是不知什么原因。他拒绝帮助幻斗对抗小林晚 悔。

道具屋一:地狱枕附、幽灵挂图,下龙挂彻、天狗桂图、晚之挂图、咒婪符。

道具屋口:杀鬼铭酒、韦驮天草鞋、金刚杆、道实公的护符、魔封之能、丑电横落。

## 江户城下町---吉原

在五囊機。在那思受到反抗小林桃棚的组织"离香"的领导人不知火时的热情欺得。 隔天清早、在种用北方的桥上出现了矮物介灰。幻斗虽然能把它样败。但它却能神奇地复 原。辛好此时电气源内数到。说出并庆的弱点。并把它击败。故胜后、电气源内说存庆本 是他制造的。量后升庆也用入队伍、一同寻找龙宝、阻止小林的野心。

#### 洞宣

都內是个科學家、原來也是小林桄榔的手手、过去會利用古代的科學力量、制造了一般助力船海地量、觀在兩窓的深处。众人來到洞窟、闡得海地量、大家便樂圖出海、想要 抢在小林桄榔的先找到龙宝

洞窗内宝物:龙之骨、蜘蛛网、樱之苔流×2、泥禁符×2、活命丸×2、备前长船、大黑天护符、西王母之槐×3、金母、寿快丸、1200金、毒ښ粉。

#### 难波

由于海龙号年久失修、半途发生故障、因此紧急在难波攀承、寻找替换的零件线圈。

武器赋 : 拉尔巴之瓜、茶者铃、机类式种子品。

武器用工:制太贺、备前长船、种子岛自动式

防县城一: 断当、费罗袋、颜途烈事。

防其壓二:活命丸、穴使丸、杀鬼烙酒、书吹天草鞋、月影横笛、丑三横笛。

珍奇屋:蜘蛛网、毒蛾粉、蛤蟆之油、霞之香、黄金龙之牙、黑龙之牙。

在建波东方的一个上蜘蛛洞穴里发现不少宣物: 万金丹、百姓极海之刀、1500 金。 酒天童子、西王母之桃、钵金、鞣革护手、命之萃集。在建波北面有个小关所。在关所编 腳略七兵 2000 金、才能通过。穿过关所、沿道路向西北而行、牵到神户城。

#### 神产

电气振内在外围人开设的"TOTO"位置"使到修理海龙九所需的线圈、但却被一个霸道的小姑娘美铃抢先一步拿走了。如果幻斗在比武中能过美玲。不但可以取得线圈、还可请他一起加入队伍、去六角由寻找龙宝。

武器属:机关式种子岛、种子岛火枪、巨节棍、象牙指轮。

防其關:面当、顽逸烈斗、皮是袋、中华服、作之法被、牡丹之善流。

披具肌:活命丸、毒龙之牙、霜之吞、封快丸...

#### 六角山

在山道中遇到小智派来的赠人将正宗、将他治败后就可继续向前。最后会在山顶上见到守护龙宝的雷龙、由于美玲身上的神秘力量、众人得以打败循龙、得到第一件龙宝操龙玉。山里的宝物还有智慧草渠、铭酒天晴、锦墨龙护手、忍足袋、而当、蒙牙指纶。

#### 神戸

圆到特户局。见到美玲的父亲宗源、他答应美珍加入约事的队伍,一定起去寻找龙宝。 在神户的两北方有一座大山。约斗在此遇到一位美丽的少女。在山顶鸟集中可得到一支朱 能之羽。

#### 出云神社

众人来到大山西边的村庄。进入出云神社时,又一次见到这位叫作团的重变。因从幻斗的眼睛里看到了勇士超得的心灵。于是交给幻斗出云神社的钥匙、打开了出云神社的大门。在神社的地下,幻斗们找到古代天神留下来的战器——天之鸟号。但却被小林桄榔给抢走了,只留下一片刻有奇怪符号的金属片。回到海龙号,源内说、据上面的资料变可把海龙号改为维够飞行的天龙号。有了线圈、将海龙号修复出海。但是途中又因没有燃料而飘流到长崎。电气源内让大家寻找火石。

#### 长峰

长崎是宗教団体天堂教的总部所在、传教七四郎保卫教徒不受养府的欺屈。大家正不知如何寻找火石、域里的百姓洲阿苏火山上会有发光的石头,因此前往阿苏火山看着。

防具焊:武神大刀、灵木棍、饰铃、左武法被、中华服、顽途烈斗、面当、黄牙袋。

#### 阿苏火山

**幻斗来到长崎东南的阿苏火山、在火山洞和里战败半人鱼、得到火石。火山洞窗中还能找到许多宝物:** 龙之僧、**细附桅、**芭蕉峋×2、邪魅罗、墨水之灰、饰蛉、1000 金、庄玉横筒、凝逸烈斗、白龙之牙、六块丸。

#### 长崎

回到长崎后,发现警个城市都被幕府的军队摧毁了。幻斗等人与传教士四郎共同打败 了忍者半康后,但郎也决定加入队伍,共同对抗小林拢脚。大家在阿苏火山的东面找到个 地下通道,穿过地下通道发现来到另一个大陆。在通道内可找到复命丸、50 金。

#### 龙人之村

地下通道出口的东南方有个小村庄。这里是龙人的天下。从龙人口中得知附近有个古 108 代宝藏。一行人在龙人之村的两北方的睡下墓穴深处找到曹莱茵之壶。在墓穴内还可找到: 廖利支天护符、肯之首轮、献身之情衣、恶魔之爪、顽逐烈斗、痛一文字、黄金疾明、延命丸×2、忤之法被、宠月、左武法被、待国火刀、500 金、中埋服、黄足袋、面当、金丹、曹祥又护符。

#### 长崎

回到长崎、在教堂中四郎要求海瑞神父代替他加入队伍,源内见到克莱茵之壶惊奇不 已,他说这可以使海龙丸增加缩放的功能

#### 弘前

有了能源、海龙丸蟾蜍前行、最终停靠在装前港、环找种剑灭之业云。出弘前沿市 路向西南行、来到日光·东州宫 从路入口中打听到必须拥存袄刀村正、才翻钉开届门。

武器壁:少女之铃、粳来电斗、天撒星、广目太刀、地胆石。

防具屋:猪婆龙护手、孔雀明王护符、舞子的武斗服、梅之法被。

道其同:活命丸、塞快丸、明快丸、封秧丸、月影横笛、在三横笛、

#### 山淵

一行人自宏州宫向南而行。途中要通过制几个山洞。山洞中可找到复命九×14、金丹×2、黄金龙之牙、育龙之牙、金属板、流至的碎片×3、分割的金属板×4、白泽之骨、活命丸×2、腰翻之骨、龙之骨×2、坠水之灰。

#### 越后之村

一路廟行。來到越后之材。村中有位自称不基妖怪的老人告诉幻事。 **個果要**引用村正 刀的真正力量、就要回述野之村找四界主。

#### 妖魔之村 [远野之村]

四界王说、神剑天之祖云是唯一可对抗龙宝的宝物、现在藏在日光的东州宫内。只有 妖刀村正才能打开东州宫。而村商就是村正。四界王插牲他自己的性命、破解了村正刀上 的封印、释放出刀的能量、成为可并启京州宫大门的钥匙

#### 日光·东州宫

得到村正后,可进入东州宫。打败德川家康的元神后载可得到神剑天之业云。

#### 弘衡

得到神剑天之业云后回到弘前港、找到电气源内。他说第二件龙宝在虾夷。众人在小旅店内休息后。前往虾夷地方的大常山捷里宝。

#### 大量山

大雪山在線店的东南方。打個繼圍深处的冰龙后,得到第二件龙宝運輸太刀。在由中还可找到水之圣杯、甚五郎的足袋、圖王母之樣、延命九×2、多拉依罗戰语芽、赤龙之牙、毒快丸、活命丸×2、月影横笛、月之首轮、孔雀明王之护符×2、地狱外围、幽玄之而、龙之骨、和泉守兼定、金丹、猫之龙、命阿、智慧苹果、蝴蝶之衣。

#### 標島

得到遵鳞太刀后、回题旅居、襟内会再送幻斗等人到樱岛 在旅店北方的火山下的山 制内可找到炎龙、打败它就可得到第三件龙宝封龙玉。在山洞内可找到的宝物有金丹×3、 挠的指轮、金系之法被、作译之骨×2、顺若、猪婆龙护手、延命丸、鲶之卦图、甚五郎 的丛袋、幽玄之而、海利克斯、**圆鳞**之骨。

#### 红产

取得「準定衰后、回到江户」大家感到「件起室的邪器力量、因此便夏野神清好事构 它们带到江户东北的传演岛北方条喇山上的龙之祠、希望能将龙室还给在地展沉睡的伏龙。

## 金剛山・温之桐

此时电气漂内已使海龙号拥有了飞行的能力。因此改名为天龙号、搽桑它飞到龙之间时,却出现了一场地震、出现一个巨大的地洞。此时小林枕椰准领地人五将——信长、正景、半藏、空海、玄白、将龙白等走、虽然幻斗等人将玄白、宁海、正宗打败。但还是不敌小林桃椰。正当小林要杀害幻斗等人之时。半藏食知觉醒。决定救助他们,结果一起从大洞掉了进去。

## 龙之篇:中立区域

地测载是龙之团的人具、幻牛等人从这里探到了地毯的加入世界里。好牛醒来时。 及 整尖踩了、但基却在附近找到了半端,他会加入队伍。龙之国现在分为 6 个地区,除了中 立区域、各由一位龙王统治。而中立区域内的酒馆主人是龙之国唯一能提供复活、储存进 现的地方。在通往北方天之域的目前、他们从守卫的上远口中得别天龙王迪亚倡多想见见 他们

武器屋:沙岛罗要指轮。乌那、帘形太刀、精灵而书、瞳绳之铃、余素之法被、古样 天种符

防其壓: 鵝婆龙护手、通天是、僕风、不知火、而当、耳之脊轮、蝴蝶之衣、兔系之 法檢。

道耳屈: 白泽之骨、路洞天晴、两王野之桃、龙之骨、珊瞒之骨、命之草果、智慧苹果

#### 天之城

原来天龙玉迪亚曼多正是美铃的亲生母系、虽然她也不知道返回地面的办法。但是却 从她那里得到了可以自由出入龙之领域的通行证。

# 炎之域、雄之域。风之域、水之域

有以通行证, 约斗等人分别见到股龙正青铜多利、地龙王两卡拉、风龙王都朋、水龙王拉哈布。然后回到河店。传来炎龙王青铜多拉圆将率领军队攻击天之域的消息。于是大家赶往天之域。

## 天之城

天龙王迪亚曼多为了阻止可能因炎之城的进攻而引发的各国大战。因此交给幻斗一张 天之书状、诗她到炎之城附止相龙王的进攻。

# 炎之域、地之域、风之域、水之域

由于龙王都是欺着怕恶之辈。因此必须以武力分别击败他们。并敢回和平的证明—— 炎之节状、地之书状、风之节状、水之书状

#### 天之域

回去见到天龙王迪亚整多。因为已经得到了伏龙的默示、允许幻斗他们去神殿、所以 越亚曼多带众人到龙之国的中央领坛、牺牲了自己的电命、内幻事等人并启述在伏龙之城 的门户。

## 伏龙之城

找到位于东南方的神殿后、就能见到这个构造世界基础的伏龙。伏龙要求他们去阻止 小林桄榔举行召唤八岐大蛇的仪式,并说明幻斗因为具有神秘的天晴力、因此可发挥神绎 尺之北云的真正力量,然后就他们选回避地面

# 富士山的火山口

从富士山的火山口回到地面、通过对话器与电气源内螺络、得知玉裳和源内在一起。 事欄就会离开、玉裳加入。源内说现在小林恍惚已利用天之鸟号的技术、组建了一支飞行 的天魔舰队、要进入江户域天守阁破坏召唤大蛇的仪式。就必须消灭天魔舰队。

#### 尾张疆

御三家里的尾猴獲包手質土由西。人喊之后。首先打败守护大门的机动要塞、击败循 北三友大人。彼他恢复人性。就可以离开。域中宏物有六快丸、支殊菩萨护符、自译之 骨、天輔环器、铭酒天晴、芭蕉的是袋、金十字架、马秦琴夏边。

## 水户基

水户痛促于實土由的生力。要先通过域下的則与才能进入成單。打败机功要審出进 域、要仔细寻找城的核道才能继续前进(呼以试者随熵)。打败简主三回。将他的心灵从 黑暗中拉了回来、解除天鬼赋队对天空的作制。随后。在野外只要以使用通过的方法、将 缩小后的天龙丸叫出。就可以飞行的方式避开地而上的径物、并通过各种通形障碍或关 卡。域中实物有撤过之手、起之骨、万金丹、日之圣杯、西王母之桃、命之苹果、光临之 蓋衣、马卡里夏达、芭蕉的是袋品酿精之件

#### 魔人村

现人种是位于群山之间的小村庄。只能以支行方式到达。这几不但服装一些别的地方 要不到的物品。还能从村民口中得知一些传说。

道具屋: 万金丹、铭酒天精、面王母之桃、下龙挂图、天狗挂图、鲶之挂图

## 纪州事

沿州藩在域很的两方。由于中间有一条水道阻止。因加乘生天龙丸到这天守阁。与魔 人将中的空滞对战。打败绝信。传来了天魔舰队全部被歼灭的消息。这时、赗人将中的武 宗就向纣斗等提出决斗要求。城中宝物有华之首轮、赗腾之骨、万金丹、闰王郎法被、西 王母之桃、光临之圣衣、响玄之面、芭蕉的是袋。

#### 江户城

畫數正宗旨。就可以到江戶城与小林佛傳進行最后的決战。由于進城之后就不能再退。因此事能应当购屬好是解的补给物品。不过。在國建城的地方有一个領存进度和复活的巫女。

城中宝物有犬睹法被、龙之骨、万金丹、何王母之桃、春诗音、如意博、铭酒天晴、

命之苹果、十六夜之铃、天晴护手、天精钵巷、圣罗武衣、大日如来护符。

前往天守侧顶坡的路上。会有以前所遇到的敌将现身阻止。如玄白、宽横弃炭、正家、窄海、李壤、信长。不过除宽极弃庆量信长外。其余敌人均由以前的同伴——谓内、孔息门、四郎、李藏加以解决。

到达顶降、解决了正在举行召唤仪式的小体铣绑,但小林铣绑的血还越唤出了八岐大 蛇。此时、幻斗会得到神剑天之业云力量的帮助、身上的大晴力在邪恶的压迫下也需服 了。消灭八岐大蛇后,幕府将军者宗和伊克野神出现致谢。

## 三、游戏心得

在战斗中让你的某一牌道具少于你的队员数、让你的队员使用此道具超过它的数量、结果是不减反增。例如只剩下1个复命丸。在一个回含电让两名队员问时使用它、回合结束后、可发现复命丸有 65535 个。

# 天使帝国[]

## 一、温戏简介

这是由大字资讯有限公司在 1994 年底推出的游戏。它比第一代逻辑彩, 曾在国内的游戏排行榜上层高不下。游戏采用了金动画战斗画面; 在战场上导入了 NPC 系统和过关条件; 新增了全体命令, 并全程支持限标。游戏中共有 5 大系 35 种职业, 10 余蓄动感播曲;游戏难度分四种;过关新将, 势均为敌, 困难歌重, 无法无夫。

游戏讲的是很久联为以前。在一个古老的大陆上往将一群天真可爱的女孩子。有一天,在大陆另一侧居住的女王的姐姐发动了战争。想要吞并整个大陆。于是,这些爱好和坚的女孩子不得不穿上盔甲。象起武器、保卫自己的回家。她们骑上飞行的大鸟和飞龙车加了战斗。战争中女孩子们当然要受到损伤。但是也得到了银练、她们的经验不断增长、战斗力不断增强、并且可以升级;由普通的士兵升为魔法师、神剑故士、飞龙骑士、铁甲战士或射手。大家在战场上摆开阵式,或者硬拼硬打、或者射箭、或者用火、或者用魔法。一场大战打得天ш地暗。在经历了一次又一次惊险的战役后。终于打败了敌人。原来、女王的姐姐是受身边的巫师的遗感、才犯下了如此大错。战争结束了。这群勤劳善良的女孩子又过上了快乐平静的生活。

## 二、游戏用囊

#### 金素

Enter: 圖書 Spacebar: 确定 Tab: 全体命令 Esc: 功能键 F1:全体体息 F2:原随主格 F3:自由行动 F4:全面管进

## 酰标

右腿:取消 左腿:确定

点风铃: 龄戏命令 点地图: 全体命令

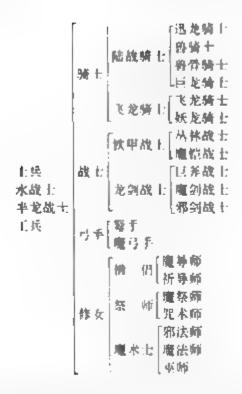
点号角:音乐开关

点摘: 音號开关

点棋:胖利条件 点书:读取记录

点笔:存储记录 点键:全体休息

点右下图方框: 查看地形



# 三、完全攻略

在爱斯嘉大陆统一数年后,一场叛乱正在蕴酿之中,规辑率领众人为数女帝维斯塔,两度进入异世界战斗,并在苏兰达和龙塔的帮助下、粉碎了敌人的阴谋,教回女帝,解救了爱斯嘉大陆。

注意: 查表示可念好放人、以提高经验值。若想快速过美具需求死放人首领。

**瓦尔克 智** 最好把總權升为勝氏。

**转士城堡前** 在两件女前放个士兵当靶子,以防其使用恢复技术。恶带拉斯远距离打之,两个已量级人配合攻击罐米。

或打骑士量 小心离养拉斯是奸细, 延快培养另一个魔法师, 以便以后升级为巫师。

数据3 军 此景黛西的部下死了也没关系,在下集中会自动复活。

**穿过力场** 稍一直线走, 注意队员的移动力, 因 慈蒂拉斯一次只走两格, 所以葛蒂拉斯前第二个格不能有人, 还要注意队列, 要以葛蒂拉斯为中心战十字队形。

**遭遇于埋**禁。跳关法: 难入大殿中全体体息一次, 再选离开游戏, 会自动跳到异世界, 且 整菌, 于堵溉会自动加入投方

异世界之门"

来到异世界》

营地遭到偷袭

营地遭到偷袭 2 先打左上方的敌人,要逐战速决,要以自动控制的队员为中心打。

**技传说中的飞船** 要照题到领队的移动速度, 阻止其向前太传。最好把外围放大成… 字型冰划止。

播推理描述 苏兰达应迅速到飞船边。不要背他人的死活

化船上遭遇敌人"

**落人沼泽** 长轮验法:先擅水战士打散,再销法术系之即可增加 160 点经验。但最后留一个水战士不打,仓体撤退、然后再打。如此往复十几次,可将所有法师的经验长至最高水平。

龙塔外°

龙络 L-6 层

龙墙顶<sup>。</sup>

**焦土森林** 系妖龙: 則弓箭系和法术系的队员远距攻击, 巨斧战士避身攻击(不会受到反攻击), 丛林战士配合攻击(巨妖 龙生命俄减率) 安田 三个半龙战士 在妖龙的攻击范围内, 具在躯木上横打, 以防止妖龙恢复, 在不行时可用技术逃跑。总器拉斯在这里叛亚

死亡之答。先得灭左边临马手, 用飞马系向马箭系的人攻击。

**死亡之谷城堡的** 先消灭两边的弓手, 注意域中的弓手, 贴由进下面走。到其由顶后, 捉雅可入城。

**遭遇警察性经** 要迅速消灭碧螺维螈,因为紫水苗太厉害了,她可把我方人员推问到起点。

赶回瓦尔里丽城。

**保卫瓦尔克丽城** 先用冰封化石上方多数的放大, 档住正石方敌人, 集中消灭下方的法术系和号箭系的敌人及邪剑战士。

**骑士城篷前** 派一名移动力高的人到城后吸引部分法师使城前战斗减轻压力。城前战 牛特冰封住退龙骑士和搬马手后。法即分散减少对方法术的杀伤面。

治療體類權 规键和琴斯注意不要离祭司太远,以便感复。女帝疆 16 次要身; 15线,唬到战士,丛林战士,噬祭师、祈导师、咒术师、吃术师, 已斧战士、半龙战士、魔铠战士、魔导师、郑法师, 魔弓手、陆战骑士、妖龙骑士、飞龙骑士

前往斯德林海峡。选队员时少带队员,以移动力高的人为主。1一斤始迅速过桥以免育伤户。注题不要被敌人包围无法逃跑。

斯德林海峡中

拉那洛城外 先消灭外围敌人, 将隔岸用法术系和弓箭系的人攻击城头法术系的敌人。 按那洛城内 光集结在大阪的左侧冰封住来的敌人, 采对方法术队员, 再温罪到战士。 时空异变 此关敌人不会攻击我方。

**吞世界的珊娜维接** 光解决外围放大, 不要理对方法求系敌人, 远距系死势够维城。

**杀完橡女神** 用丛林战士攻击,可使完极女神生命值减率。法求系的人分别从2成3 个方向给丛林战士恢复。弓箭系的人可分翻响攻,其余队员远距离休息。突极女神攻击力 极高,可发宽极灰锤、宽极落雷、宽极冰岩、宽极回复。先攻其头部,不让其回复,再新其双手。

署究最女神的生命值 按小键盘的 1.5.3. 再按 S.W.F 将光标移到完模女神身上。

**玛娅的喜蹈** 把有这距离系伤力的人推在最前面,用冰雹米尽可能冻住最多的敌人,再 全力消灭没济上的法术系置马籍系的敌人,最后逐个消灭侧下的敌人。

## ■、攻关体会

- (1)在布阵前, 光要者看右下方的双方兵力和上兵位置, 以便排兵右阵。
- (2)注意人物的对话,以了解内情。进入游戏后先直看胜利条件。在战斗中先系敌方的 法术系和芍箭系的人,以保全队不受大的损害。另外,邪剑战士可使对方失去战斗力三回。 虽然魔祭颠覆咒水师可便明破猸术解教,但还是应尽些智能挥。迅龙骑士善羞低级弩手的 射击。
  - (3)在保证全体安全的情况下,尽量消灭敌人以提升经验债备职。
- (4) 藝本队員:二到三个響手:一个魔祭师(日后斯琴自动升到此职):一个隐葬被上和从林战士。
  - (5)配價最好升为飞龙骑士(作多关要求硬煤的移动力提高。才能按胜利基件过差)。
  - (6) 参培养魔术上系的人, 其攻击力极高。
- (7)在打笼法无天时,最好把希密和拉多那升为骑兵。在打第四关救援发军时,升到最高等级时,才能救下撤西。

#### 五、游戏心得

#### 攻关秘技

- (1)长经验法: 先系有远距离攻击力的敌人, 再把要提升的队员都定敌人身边(此队员恢复能力要比对方的攻击力强), 然后一直接着 FL
- (2)在战斗一个回合后,接任小镰盘的 1.3.5, 再接任 S.W.F. 然后用 CapsLock + M 或接 F1 F10 都有不同的秘技(不过有些对极力不利),其中
  - F1: 移动方式改变:
  - F2: 人響葉科, 可将启露才出现的人物调入, 并可有管任何人在任何位置。
  - F3: 敌人全部被消灭,或生命很为1,或全清
  - F4:我方全部被消灭,或生命值为 I,或全满。
  - FS: 任何 --- 人都可使用法术。
  - F6:任何一人都可使用防御术。
  - FIG: 移动过的人可称移动。
  - (3)注意:出己方移动或进攻而入时,若在倪惟身上确定。则将告战败。
  - (4)Cel+W:抓图,把画面以,PCX格式存入硬盘。

## 密码解析

作改 GO, EXE 文件, 将 SECT 0079 的 A1 5A 00 改为 E9 3E 0B。将 SECT 0006 的 DISP 0400 开始的 →中 00. 改为 A1 5A 00 83 3E 4A 00 15 75 06 C7 06 4A 00 1B 00 E9 AF F4。

# 特勤机甲队 [] Power Dolls 2

## 一,游戏简介

由华义国际公司从日本 98 系列中编译推出的科幻战争模拟游戏。游戏画面精调清新、舒展、风格为漂亮的日本式动画。战斗环境比一代更为复杂、增设了 31) 立体战区地形图、铁腿时提看。该图将战区分为东南、东北、西北、西南 4 个区域分区显示。游戏通将称为废忧的机器被甲(机甲)分为两种方式。一种与一代一样、显示机甲的外观。另一种题表示机甲被击中后的僵损状况画面。两种显示可随时切换

## こ、完全攻略

故事緊接實第一代, 叙述的是做朝妃政府率行败了地球联邦举之后, 并没有过几年太平 日子。在理想大陆河岸的問益豐市发生了严重的暴动事件, 引发了欧姆尼政府与反政府军 之间的内战。在这场新的战争中由于反政府军受到地球联邦政府的支持, 使得铁鳞尼城星 的战事变得异常复杂残酷。人们将这场战争称为第二次队纲卵独立战争。

第 177 特多大队曾对欧姆妮独立战争胜利产生影响, 在便立战争期间, 无论是战术或策 靠的运用, 翻表现出高度的机动性与灵活性。圆此深受欧姆妮语助 温将军们置货识。这次 为了觉挥重型肌里的优势, 仍决定启用她们。

# 第一关 夜单行动

此次行动是为下一类的 R 夜袭行动作准备的一次演习。此次行动的目的, 是每取敌军 严密保护的资料卡。目前资料卡保管在此地的建筑物中, 必须经由设置在港口海底的维修 隧道入侵到港口布得资料卡局, 再由维修隧道遗离(屏幕上出现的敌港口城市的平面图, 一个闪烁光点标出资料卡所在建筑物的位置, 另一个闪光点标出维修隧道入侵位置)。

此次行动不以对战作战为主, 硅先带 TX48 维药一个, 在火力配置方面, 以 120mm 加农 饱和 M6A 雷神龍蝉地为主, 每门加农炮准备战车穿甲弹和对饥甲帽雷弹, 并借招应备用弹。

由于敌人很多,有行动前必须在停泊在南部的敌军巡逻咖啡近的任何一处要放 TX48 炸药一个,以转移敌军备部队的注意力。有些元家在巡逻咖啡近安放炸药时,总会看到该处不免安放地方的提示。可不個理会这些揭示,只要基在巡逻帷附近即可。

炸药爆炸后, 敌军的注意力转向巡逻模, 此时可立即前往中央常东的建筑物, 进行室内搜索, 夺取资料卡后, 从行动出发处的维修管道选高。

# 第二关 R 夜袭行动

这一关是由一美演习的正式行动。任务目的相同

此关比由一类数率并力增强大,行动时要小心。而其置这上次递筑物进行室内搜索时, 会发现资料卡己转转移,该次资料卡温东南边常近巡逻籍的施方。

## 第三关 铁丝剪行动

此美目的是爆破桥梁。行动时必须在每个桥梁上安装 3 个 TX48 炸药。量好是将两種桥梁都爆破。任务完成后,在指定的高地等待 VLC2 垂直層降运输机到达。然后在救援机务边执行"用弃机甲"指令,就弃重型机甲,并坐上救援机造高。

攻击侦察都队必须<code>健则两点,拖护放置炸药、硫保教视机量达点的安全。另外,在编制都队时,使空降部队和运输飞机编制在一起。</code>

## 第四关 席卷行动

格古领高速公路的敌军栅队全部都消灭。这是指从坐标 Y=15 到 Y=51 的路面的所有敌军。这次敌军动用了京中战机,因此在编制部队时应有对京火力。另外,对机甲、战军的火力也应圈到最强。

# 第五关 暴风行动

此关要教同总统被绑架的儿子。到达战场后, 先炸掉面桥, 以减少敌军支援。到达东南方建筑后, 在建筑物北方入口处执行"搜索人质"指令。找到人质后, 利用 VLC2 垂直运输机, 放弃机甲逃离。此次任务有时间限制, 要迅速完成任务。

## 第六关 狩猎行动

此关要破坏敌军的侦察车辆。敌军的侦察车就放在高地内至火山灯形状的战境内。必 渐走加旁边才能发现。要是将 6 辆侦察布全部破坏。任务完成后,在海滩乘潜水艇逃离。

## 第七关 美洲的行动

此美雙調查放單所送的货物。調查过后将货车全部破坏。在调查前,不需对敌军车辆 行火,对敌作战时不要误伤敌运输车。敌军运输车共8辆,位置在大桥上。作战时应在西边上桥向东边恒,从格案边撤离。

## 第八关 曼特宁中华行动

目的是阻止故军陆上部队的进犯。必须完全封锁误答, 通搜敌军撤退。参加这次行动的部队需要有良好的侦察能力, 且能进行自我防卫。要完成本关任务是好有大量的炮兵支援。而这些境兵又必须配备对空导向飞弹, 以对付敌军空军的攻击。

## 第九关 過宣行动

包的基接收超光速递讯装置。空降在岛上调查试验场,需要用炸药破坏制门。在确认 装置所在烟唇,特岛上所有敌人消灭。

#### 三、游戏心得

## 提高队员行动力或机闸强度

如個得限员行动力不足或基机甲次转;在该队员不动(不对其下命令),然后把鼠标移到面面右边的 COMMAND 的 N 字母上、按下左键,再把鼠标移到面面左下角,接下左键,此时光标会闪动一下,再重复一端上途操作即可。

## 秘密商店

当走到上列瓶点时,先让队员处于平常状态下,不要呼出队员的行动指令视胸,把队标移到行方(COMMAND)的N字连续接3次,再移到下面该人物的人物资料档接下左键。在出现指令新面时,按平右键。会出理秘密商店。但秘密商店中可作理模甲、补充弹药、欣赏音乐、更换武器、调换应机等项目。

可出现秘密商店的地点有:

- (1) 夜袭行动、X=16、Y=18、高度=32、地形=40;
- (2)R 夜袭行动、X=69、Y=16、高度=30:
- (3)铁丝帽拉动、X:60,Y=68,高度=41;
- (4) 席養行动、X=02、Y=69、高度=30;
- (5)暴风行动, X=27、Y=16、高度=30;
- (6) 狩猎行动, X-27、Y-25、高度=36;
- (7)滑行路的优部之行动、X=20、Y=44、高度=32、地形=10;
- (R)比亚调查之行动、X = 36、Y = 08、高度 = 08、地形 = 04;
- (9) Wedge Buster 之行动, X=44、Y=02、高度=30;
- (10)美闭通进门之行动, X=13、Y=69、高度=36、地形=10。

# 铁血兵团

# M.A.X.

# 一、游戏简介

又译为《裴甲英捷》。这个游戏是由 Interplay 公司推出的结合面合制和即时制两大特征的故略游戏,由松树公司代理发行。游戏画面采用了高度清晰的 SVGA 图形,质悬精细的界面、非常课免的装备介绍图像、五花八门的设施和武器装备、精致的过场动画,让人叹为观止。游戏音效虽不及其他名作,但也强烈地流染了战争气氛。游戏支持网络连线对战。

游戏是在某个星球上,用高度现代化的肌械化长团,消灭敌人,建立领地。游戏中共有 8.种不同风格的部队供挑选,有丰富的任务供选择。各种类型古怪的建筑物和海、随、空都队,品种繁多,令人眼花缭乱。

# 二、完全攻略

游戏在某一些方面模拟得比较真实,比如每一种装备都有相应的最弹量,一旦用完必须由补给车补充弹药或者回疆军需库补充;渗透者分为若干等线;根据偷窃成功次数可以由新兵成长为熟练、畅通共7个等级。

游戏的智商要好一些。除了有少数侦察车到处乱窜之外,它们从不便用零氢的部队进攻我,一般来说都是与小胆或装备部队遭遇而且常常是依仗它们的射程优势偷袭或者伏击我的部队、敌人常常用长短结合,对空对量、空中钻基武器装备构成交叉火力的立体防御网、有些时侧理想打开一个缺口,必须拥有适当的手段和合理的策略才行。游戏的"规则"接其不公平。游戏中似乎必须等敌人打完我之后我才能打它。

无论进攻还是防守, 都应当使用多其种, 多种装备构成火力交叉, 陆海空呼应的阵势, 具 外再配备一架预售飞机或者光电扫描车监视周围的广大区域。以防止敌人的远程装备给事 我部队。从游戏反映的情况来看,即使有众多的数量,单一兵种也是很难生存的。仅这一点 就超过了以往任何战争题材的游戏。因为它反映了现代高技术战争的基本特点,既差出现成 子战技术装备或者电子战部队。虽然渗透者受到电子战训练。但是没有在形式上表现出来。 而且他的技术水平左右不了战场的形势。书事基准掌握了电子战优势。谁就重接了制电器 权,也就是调绝龄终必将赢得战争。在作战时需要本情"打完就疆"的战术原则,灵活多变地 综合运用多种战术。不过呢、有时候你根本不需要搭理敌人将能过关(战役模式的第三关键 是如此)。注意发挥惨遭者和潜艇的"隐身"特点、导弹车和火箭车的远程攻击化势、坦克的 重裝甲以及运输机的高速度等特点, 方能以最小的代价消灭敌人。制胜的美健在于消耗敌 人的射击数, 祠时保持投方装备在财程内的射击数。消耗敌人射击数的方法主要有便用用 克或者没有太大用处的车辆消耗敌人地面装备的射冶数, 使用加个运输机消耗敌人防空走 器的射击数。当我方装备引诱敌人并火后立即退出,再换新的装备继续,然后使用继修车进 行维修、与此同时使用运输机将运射强的重武器运至前方。即可最大限度珊消灭敌人,然后 再用运输机构这些被备就至空中或者运回原处。由于敌人能够根据你的都需而改变策略。 因此這用套面的機术可以有效地诱醉敌人的巡视攻击武器、这对手突破敌人的防御降地是 非常重要的。

在进行科研或者购买升级物资时, 应调优先考虑扩大扫描范围、增加速度和射击数。?了 解你的装备的特点基运用战术、把握战争的基本前提。

# 策略说明

- (1)在游戏切期,侦察车具有相对大的优势,它速度快,一旦能够运漏"杂群战术"则可以 形成威胁。
- (2)每个基地都会有弱点, 运用潜艇栅港遗界可以找到没有推建炮塔和防空设施的地方, 并首先攻击那里。一旦这样的地方被摧毁, 就会造成许多设施停产。
  - (3) 個果把炮幣、防疆设施与基地连接在一起的话,它们就能够自动修置和补充强药。
- (4)個果審基地外限理设一些地質、敌人就会因为害怕數值而緩慢移动。当基地扩大 、时、可以将理劃起出來再向外理设。
  - (5)火箭车可管 9 个方格。因而赴排當的理想被备。另外火箭车可以用于发现敌人的涂 透者。

- (6)飞机会受到防空武器(颠面和空中)的威胁,如果必须用飞机攻击的话,应该考虑用空的运输机吸引敌人的火力。当敌方的防空武器消耗了当前同合的射击数时,即可派出飞机或者对地攻击机实施打击(事先应该注意当前同合的剩余时间是否够用,否销自时营吃)。
- (7)移动式高规量视有量的防空武體,但基定法进行主动攻击。因为其一旦移动就会失去开火次数,敌人会趁机发动攻击或者逃鲍。如果想主动攻击敌人的战斗机的温,应该出动我方的战斗机(运用运输机运送若干移动高炮,可能更好)。
- (8)从推上攻击敌人的著地可能是一个很好的策略,尤其是敌人还没有准备好的时候。 因为水面装备快速耐用。
- (9)如果豫遗者发现你的基地还没有准备好的话,就会大肆进行破坏。個單個基地內外部署一些步兵巡逻,就可能避免灾害的发生。
- (10)在"侧定就跑"的策略中,可以使用运输栅将防空武器和导弹车运输到战略地点, 得 其开火之后再安全地运输回来。则果在某些任务中无法过关, 就应该在那些明显的策略和 猛攻战术之外考虑一些方法, 有时候可能只需要简单的按巧就能过足。
- (11)应该经常留一些现金以供应急升级之用。在调整升微多数时应该慎重,有时候一个小小的升级也会带来被天的好处。
- (12)当发现敌人时,不要忘记用有键查看敌人的情况(尤其疆蒙甲强度、火力范围、移动速度和射击数),这对于组织攻击来说是重要的。推毁敌人的雷达站、光电扫描率和维修车,可能会产生比摧毁其战事部队更大的破坏作用。
- (13)如果敌人拥有潜艇而你还没有修建造船厂的话,那体裁别指根组建御军了。因为 排艇的一温攻市就可以摄毁工程车或者严重破坏建造车,体根本无法能推造船厂。

另外,没有防管设施的塞地可能很快就会被翻设

- (14)当给疆各补充原料时,只要它们接近我方的设施就可以了,而不需要接近采矿站或者仓库。电量的效能是发电机的两倍。一旦生物图被推毁了,它所积累的点数就会全部失去,如看不知通过一点,就无法论输赢。
- (15) 港遗弄在确取敌人的装备时应该首先"dirable"它,这样可以减少被敌人发现的概率。应该优先偷取远离敌群的装备,因为一旦被偷取的装备变了颜色就会立即挡致攻击。 有些任务中出现的同盟者必须首先使用渗透者将其俘获才可以指挥他们。

## 装备介绍

## (1)设施奏:

地質(Land Mine):地質是電子探測的小型爆炸性武器、具有關探车(Surveyor)、布管车 (Minelayer)和推进者(Infiltrater)能够探測到地震。地質一旦被发现,就可以被任何手段破坏掉。

水賃(Sea Mine):与地值相同。

机枪塔(Gun Turret):机枪塔是固定式设施,具有火力量、射程远的特点。其建造周期短,是紧急防守用的理想设施。

防空武器(Anti Aircraft):防空武器只能置于射击飞机,不能射击地面目标。

地台(Artiflery): 地台是固定式设施,其火力强大,流价适中,是介于便宜高额的机枪塔 120 和清价格供的远程导带发射架之间的折衷选择。

导弹发射架(Missile launcher);导弹发射架具有射程端、火力强的特点、但是其自身的 防护性能不及移动式导弹发射端,所以应该在其周围部署机枪增量防空武器。加强保护。

连接體(Connector):建筑物具有连接在一起之后,才能使用原料,油料,电力和资金进行运作。使用连接器或者比邻修建即可将建筑物连接在一起。

水土平台(Water Platform):为在水上移建设施提供平台。工程车可以在海岸和海岸上修建水上平台。当水下有矿藏或者在海上发雕时、水上平台就很重要。

水泥块(Concrete Block): 这种坚固的设施可以阻止敌人前进。

桥梁(Bedge):用于跨越海崩,但是它不能阻止现船提高,这一点与水上平台不同。

仓库(Storage Unit): 用于存储原料、采矿站每个回台都会生产原料,油料。为了保存制余的物资,必须将仓库和采矿站连接在一起,否则剩余的物资会丢失。

储油罐(Fuel Tank): 用于存储油料、必须将仓库相采矿站连接在一起。否则剩余的油料会丢失。

金摩(Gold Vault): 用于存放未经提炼的金矿石。如果地下有金矿,果矿站就会生产组矿石。必须将金序圖采矿站连接在一起,吞鳙金矿石会丢失。

着陆平台(Landing Pad):仅仅为飞机提供降落场地并示提供维修、看油、翻弹等服务。要想做这些工作,必须使用补给车或者附近的仓库。

发电机(Power Generator):每个初台消耗 2 个单位的油料,产生的电力可以供应一个采矿站或者工厂使用。发电机必须与油料温(通常总采矿站)和需要电力的设施连接在一起。

兵营(Barracks):供步兵和渗透者居住。兵营之海有机器和电力设备,可以制造军械。 为了能够进行升级,维修制补给工作,兵营应该与仓库或采矿站连接在一起。

军獨座(Depot): 军需座能够维修和生产军械,使用最新的技术把部队武装起来。由于 新有这些工作都需要原料,所以军需库应该与仓库或者采矿站连接在一起。

船坞(Dock): 间至需座。

长机库(Hangor):同军需库。

雷达站(Radar):由于选程武器,如导弹发射架、炮台不能射击其看不见的目标,因此应该在这些设施附近部署雷达站或光电扫描置。

轻型车辆厂(Light Vehicle Plant);可以完产工程车、卡车、维修车、侦察车、移动式高 他。每个同合需要3个单位的原料和一个发电机或者电站所产生的电力。

居民区(Habitat):供移民居住。每个居民区的人数可以维持 3 个研究中心或者训练中心、生物圈运作。这些设施必须与居民区连接在一起。

生物圈(Eco - Sphere):用于为移民产生类似地球的环境,可以提高移民速度。但是一旦其被破坏,那么它所积累的移民速度就会全都失去。必须与居民医连接在一起才能工作。

训练中心(Training Hall): 用于训练推进有掌握伴执敌人解队或咨询练步兵防止敌人的渗透者酸坏的技能。只有步兵和渗透者才能发现渗透者、必须有移民制电力, 该设施才能工作。

药金精炼厂(Gold Refinery):可以把金矿变成金币、以便购买升级物资。它需要有金矿石和电力才能工作。只有当采矿器的 4 个方路之内有地下金矿料、采矿结才能升采金矿

电结(Power Station):每个回合整6个单位的油料,其效率置于发电机,生产的电力可供应6个工厂或者采矿站使用。

研究中心(Research Center):研究傷窩麵队等級的技术途径。与附金币购买升级物资不同的是,研究工作需要时间而且进模模、但是其技术成果可以运用于所有的部队,而购买物资升级只能用于一种部队。另外,研究工作不需要全面,它需要一个单位的移民制电力才能工作。

采矿结(Mining Station):每个圆台都会生产原料、油料和金矿、建筑物必须与采矿治造 接在一起才能使用原料进行相应的生产、不过。如果没有仓库、剩余的物资就会丢失、

造船厂(Ship Yard):用于制造潜艇、运输船、导弹巡洋规等。每个回合需要三个单位的原料和一个发电机或者电站新产生的电力。

原型车辆厂(Heavy Vehicle Plant);可以生产递资车、光电扫描车、火房车、导弹车等装备。每个国台需要多个单位的原料和一个发电机或电站所产生的电力。

类机制造厂(Air Unit Plant): 可以生产战斗机、运量机和对地攻击机、每个回合需要3个单位的原料和一个发电机或者电站所产生的电力。

## (2)地面装备类:

勘探车(Surveyor): 勘探车悬轮型水陆两槽车辆,装备有槽密设备,可以探槽地下的藏和地雷。勘探车在水面圆陆地的速度最上梯的。

這兵事(Personnel Carrier):用于遠邊步兵和推過者的快速装甲车辆,也基末随两桶车辆,它在水下移动速度缓慢。具有敌人的小型护卫舰能够发现在水下移动速度缓慢。具有敌人的小型护卫舰能够发现在水下移动的营甲运兵车,

工程率(Engineer):工程率也是水陆两栖车辆、用于修建小型设施和固定式武器装备的小型建造车。

健选车(Constructor): 建造车也是两關类车辆,用于建造采矿站,且广这样的大型设施。在建造期间,每个包含酒柜2个单位的原料。

形共(Infentry): 步兵是可以发现撤逝者的人类战士; 装备有轻型肩射式反坦克导弹发射器。

坦克(Tank): 属于重型战车,多部署在前线,以附止敌人疆疆队接近投方防护性能弱的 都队(如攻击车和火胡车部队)。

攻击车(Assauli Gun): 是装备有远程高效能武器的轻型装单车辆,是用于进攻的高效能武器,但比较翻转。

移动式高炮(Mobile Anti Aircraft): 裝备有快速加农炮的轻型快速战车,属于普通防御装备。由于它不能在前进中射击,所以通常是在战斗机赶走敌人的对地攻击机之后,再用移动式高坡保护那个地区。

火箭发射率(Rocket Launcher): 火箭发射率是轻型转甲率辆, 其中强火箭可以攻击两个方格的目标, 是攻击敌群和传播的最佳武器。

渗透者(Infiltrator):是受到过偏窃和电子战技术训练的突击队员,能够破坏和俘获敌于122

人的装备。赊 非他们在企關桿获敌人装备的时候出了错误, 否则只有步兵和豫选者能够发现他们, 而通常的车辆类装备也不能发现他们

导弹发射率(Missle Crawler): 具有轻型装甲,比固定式等弹发射架的物护性能好。虽然遗价较高,但机动性能很好。

布雷车(Mine Layer):专门用于布设、探测和排除地雷的平辆。它能利用车载的原料制造地雷,也都把起出来的地雷转换为原料。但是它不信用于排除敌人的雷场、雷场要用火置地或炮火才需破坏。

光电扫描率(Scanner): 地移动的雷达站,比侦察车更慢更超贵。但它的监视范围大,是用于像导弹发射车这类远程攻击装备的操住手段。

补给车(Supply Truck):用于给工程车侧继边车供应原料,给战车补充摊药。

运金车(Gold Truck): 用于从一处采矿站向另一处采矿站运送金矿石。

油罐车(Fael Truck): 這送油料。

推土机(Dalldoser): 请除建筑物废城、井门可以从中选取原料、如果想利用废墟的地方修建设施,没有推土机可不行。

維修率(Repair Unit): 维修率可以快速维修循环的设施及装备,设施指环得越严重,维修车所消耗的材料也就越多、另外,军需除,飞机库和兵营也能进行维修工作。

## (3)水面(两辆类)装备:

侦察车(Senn):移动速度快,能够在攻击后及时逃离,但是装甲弱,攻击距离近

小型护王脱(Escort): 装备有做达和防空武器的快速战船,是舰队的锻踏僵防空设备。

重舊快輕(Corvette): 發養有負舊发射骨和专用網系統的快速截點。 主要用途是反潜,也可以攻击水面装备。

潜艇(Submerine): 潜艇不会暴露自身, 因而可以接近敌人发射负销。在它潜行期间, 只有鱼雷快艇能够发现它。在所有的武器装备中, 只有潜艇, 鱼雷快艇和对地攻击机能够攻击敌方的潜艇。

炮幅(Genboar): 装备有高效能中射程加衣炮的虚型装甲酰船,可以攻击任何水面船员和岸基设施。

导弹巡洋舰(Missile Craiser): 装备有导弹发射器,其中度装甲、射程远、攻击力强的性制,使其成为强有力的攻击武器。

运精粉(Sea Transport):运输相可以运送 6 个单位的地面部队。虽然比运精机速度慢、但是由于其具有重型装甲,因而也比较容易存活。

货船(Cargo Ship): 货船用于给修建水面设施的正程车供应原料,给战船补充弹药。 布雷舰(Sea Mine Layer): 同布雷车。

# (4)空中装备类:

战斗机(Fighter): 战斗机是打击敌机、保护增而目标的最好的武器,它使群数量有限增空对智等弹。快速而脱弱。与保护固定地区的防空武器相比,战斗机是保护移动联条的最佳手段。

对地攻击机(Genual Attack Plane): 对地攻击机装备有大量的空对地导弹, 显然流价品

费,但是物超所值。它的高速性能可以使其迅速接近目标阵实能攻击,只有战斗机和防空武 器可以反击它。

运输机(Air Transport): 每架运输机可运输 3 个单位的地面面队。

预替飞机(AWAC):主要用于发现敌人的防空设施,以免我方战机在攻击敌人防空系统的射程。

## 三、游戏心得

在游戏中舞人以下字符可得到相应的格技:

MAXAMMO: 製清準巧: MAXSPY: 显示敌人位置:

MAXSTORAGE: 给需要原材料的单位加满:

MAXSUPER: 所选的单位升到 30 级;

MAXSURVEY: 显示资源分布。

# 无悔的十字军战士

Crusader: No Remorse

# 一、游戏简介

游戏采取了第三人称视角。这种设计使得主人公可以作出许多传统动作游戏无法作出的故术动作,如儒液,跳跃、转身打射,使游戏者有更大空间自由发挥。游戏中可以见到的所有东西射击,并且可以看见目标推打得幅增的景象,不同的东西被打坏后的伸予都不一样,被至周一类物品在不同的情况下被打坏后的伸予都不一样。

游戏共有 16 个大关。

# 二、劉全攻略

"沉默者"是世界经济共简体(WEC)需英稿 關队中的一员。他原以为作为一个精英装置,可以用自己手中的武器来保卫人民,维护世界的和平,但在一次执行任务的途中,受到自己一方的机器人的攻击,原来是因为他们知道的事情太多了,WEC 的老大要把他们系排灭日。他幸运地逃过机器人的攻击,从此认清了 WEC 照暗的真面目,毅然决然地离开了陪警队,参加了抵抗组织,加入把西斯将军的阵营,成为一名重武装的特种兵,一名要扫除一切恶

势力的上字军战士。

## 第一关(Mission 1)

由于以前在 WEC 所居的地位十分特殊, 因此, 來到反叛軍中, 一定要做出点成績來, 哲 期期人要說阅话的。第一項任券發揮破电厂连接器的任务。

通过传送点的传通来到工厂的一作。在工作人员按下野餐很野时, 神过去很快接下取消野餐。解决摔野卫后,来到右前方的走廊中, 野鈴又响了起来, 墙壁冒出2挺置关抢, 但很快就把它干掉了。打败小般阻器人后, 路上叶降板, 来到上面一层一数桥下面是化学毒液, 又不小心引爆了黄色铁锤,一定那的爆炸将铁锈的结构炸得不成样子, 闪过一块块棉棉的铁板, 打开尽头的大门。

解决物警包后,来到长长的房间里头,通过传送点来到不知名的角落。门外有感应器机关,可轻松跳过、房间正中会冒出丢手雷的机器人、关捧左上角的开关,得到桌子上的 SG - A1 散弹枪,然后跳上传送点回到原来的房间

通过查确电脑资料,发现一组通行密码(每次玩的时候都不相同), 磁手抄下 搭乘升降 板来到楼下,发现冰焰档住()口方路,找到开关把它关上 板下埋上的开关关体放光量方 场。接下来的力场大门开关需要有蓝钥匙才能够打坏,要到头走另一条路,跳过地前,来到 外充电力的机器前充电、恢复能量。查阅电脑的资料,发现可以控制机器人,于是利用它强大的武器进攻。来到电脑中心,利用其中的电脑贯一组密码。打压墙上的保险箱(在警锋响时是打不开的),得到一把套钢匙。 河到到土的路,用这把蓝钢罐类煤力场大门

来到铁桥区,这时铁桥被炸毁,按下环关产生光桥,关棒桥上的激光通过。使示过两间大脚间,见到 WEC 在这里卧底的科学家破坏,得到通往第三层的通行用的钥匙

进入左边的处廊, 从尽头的传送点传送到第三层的一个小房间。打撞小炮台, 在前方的墙壁上找到被箱子遮掉一半的开关, 按下后打开左边一道移门, 得到 GL—303 连发榴弹枪, 乘升降板来到横下, 跳过钓道的两道撤光, 输开或击毁墙上的传感器, 来到第二层

在椰二层, 击毁感应器, 使电流板消失。关上三道火焰。经过铁桥来到长廊, 美厚喷射火烧。罐决守卫后, 随到泽板开关, 进入小房间, 用里头的电脑排织机器人, 消灭脑板上约守卫。踏板此时来回移动, 打开光桥, 很快跳上路板, 到对面小房间拿取一些物品。通过光桥后光桥逐渐消失。

踏上走廊尽头的升降板,在大房间里的电脑旁得到红钥匙,乘坐升降板打开尽头的开关。关键走廊中间通及弹敞光,按下开关使两旁墙壁罩下,增加安全通过的时间,在一旁的框子里得到一把钥匙,在走廊后部的柜子得到搬光14发射器。乘电梯来到栅户层。

跳过一排地指,在大房间里乘升降板上楼,在电脑或上找到一把绿钥匙,打开旁边的开关,关掉澈光,拥下敞光后的开关,打开楼下的大门,消灭守卫,用电脑就可以打开外头的大

门、操作第四层的炮台。用开关关掉大门的力场、出大门乘电梯来到第四层。

下电梯, 破坏走廊中的感应器, 关掉地上的电流板, 从守卫身上得到钥匙。离开走廊, 向起来到大房间, 取出定时炸弹炸掉房间中央的机器。完成了此次任务。回到走廊, 原来有力场保护的大门已经开启。关掉地上的电流板, 乘升雕板上楼。在充满敝光的房间里躲过每台的攻击, 关掉散光。用开关使左方墙壁置失, 再关闭墙端消失后出现的开关, 出现一小房间。关掉小房间侧放光。从电脑上得到密码, 用密码打开锁住的大门, 进门后用传送点回到基地。

## 第二关

此次任务是拯救反叛率问停。但由传进点来到故阵中、下律守卫、用电脑和开关打开大门。小房间的电脑中有一台电脑可打开大门、另有一台可关闭大门的力场。在第一个小房间的桌上得到黄钥匙,被坏散光发射器、利用死角击级炮台、按下开关关堆看三个大门的力场,用黄钥匙开加一周门。在寝室桌上得到红钥匙、用红钥匙打开开关、走到走廊尽头、进入大房间。从加上得到绿钥匙、用它打开开关、出现一条布满陷阱的走廊。被坏埋上的撒光传感器、随后地上侧地看得用恒温和跳跃穿越激光降器、然后没掉传感器、向右加展进。击毁地台、通过监视者发现这个房间对循还有一个房间。进入那个房间、用电脑关掉散光,再通过监视器关地翻腾间的力场、回到每面房间、朝发射器发射子弹、将于弹反弹到待感器、将剩下的激光关闭。

既过电流捆来到十字形的走圈。向右方走。通过小房间翻监视器可看到大门有守卫走出。消灭他后进入房间。在桌上得到蓝钥匙、用这把钥匙打开开关,进入仓库。由角蓓小房间的开头操作机器人,通过监视器看到打开一道大门,守卫们从里头种出。

经过速度上的一场微战,通量传送点传送,破坏眼前的微光。房间里头有 4 个浮板并关,将它们——压下,打开大门,里面有好几个理炸铁桶。来到外头走廊,压下浮板开关,关掉理光通过电流板,有前方的电脑可关掉微光,打开大门。(这里激光后的传送点是陷阱,不要使用。)再编排传感器。

在踏上传送点前。接到著地看通话,得知一些注意事项。描述目的地,果然充满危险。通过激光和电流板,得到红钢匙。乘坐升降板上楼,通过移动的激光,用红钢匙打开大门,来到牢房。进门后来到另一房间,敌人升起炮台,系死一些整人。打开开关,消除敌人打开的力场,打开另一个开关,数据抵抗组织的一位人员。两人顺序踏上传送点,回到基地。

# 第三关

成功地完成两次任务后。基地的成员对他友善了一些。这次要找到 Phis 电路, 将里头有关机器人的振型计划下载, 然后返回基地。

由传送点来到第三层、细胞坏两处电力装置、使地面上的电流板消失, 并关细胞光。按下升关打开大门, 来到长廊, 用浮棚开关破坏掉 4 烟激光传感器, 往里看 时黄钥匙。回到路口往上看, 避开地雷, 走进巷 作房间, 在角落的桌上得到红钥匙。桌升降板上卷, 得到医疗箱, 穿过走廊来到另一房间, 迅速从炮台面前冲过, 踏上传送点。

传递后向右走,尽头就是原先已经来过的大门。等往左,绝过设备,按下开关关闭电源,利用看台上的电脑打开输送带,就上输送带,再跳下来。来到一个跳不上去的升降台,用子 126 弹使3个传感器变成蓝、蓝、红、让升降梯降下来。乘升降梯上接 统上精板,将另外3个传感器变成僵、红、截,器板向左移动,得到红街匙 两下,顺春输送借一层层来到最上关头从左侧跳下输送借(这里有个传送点,是回到侧才拿到红钥匙的地方)。打开房门,用房间里的传送点传送到先前用3个传感器打炸的大门里面

用红钥匙打开大门, 两按下手关, 打平存方走道的大门。来到走廊尽美, 启动房间另头的传感器, 踏板迎面移来, 得到一把蓝钥匙。乘坐一旁的升降板下楼, 乘另一个升降梯上楼, 启动传感器, 房间下方出现化学毒液池与光桥, 进入大门, 得到黄钥匙

> 用黄铜些打开大门、重升降板来到第二层。左方有激光挡电去路、从右方走到最深的房间。即到红铜匙、用监视器关控机关、按下开关、打开大门的力场、破坏所有电力装置。按下红铜匙开关。回到有激光挡住的道路。这时绿母已经消失。重升降板来到长廊。路中走廊一角的浮板开关。左方出现一扇隐藏大门、消灭机器人后上楼、看到机器大借由传送带一个个运送出来、破坏设备。打开物品都取得物品。回到长廊。

報过樓上掉下來的一个个快桶,在经过输运带平方后,一旁的电池能源机器略为充电。 接下埋土的开关,瞬时关掉激光,通过后激光又恢复了一前面又有3 直欄光,用开关移动反射器,将我感器调整成正确的颜色,关係的两道激光,然后接下开关关掉第三进开关一穿过走廊,来到一个大房间。铺上有个传感器,但被力场挡住一按下开关转移力场的位置,打开大门一此时接到基度通话,得到一些信息后,走过铁桥,乘升降板来到中央有化学常被的房间当中。

从左方通道走,得到被钥匙。前方有1座现行。在现台后方用黄钥匙将档路的激光关掉,迅速穿过枪林弹用。破坏左方自动特机旁边隐藏的激光传感器。架升降板来到腰上,破坏传感器。来到化学毒液池上方,乘升降板来到那一层。在走廊尽头得到红铜匙,破坏两组散光传感器。则上通过输送带,进入工厂内部,通过传送带走到最上面,得到红铜匙。通过下方输送带进入控制中心。侧下开关,打开中央控制中心的大门。利用开关操作机器人,破坏各种设备,跳上中侧传送带返回。炸掉电力设备,激光电前之消失

乘下方输送带上方的身降板。从腰上电脑中得到密码。用黄铜器打开大门一级停炮台。 打开开关,来到外头走廊。将闸获得的密码输入开关,走到电鼓前查询,找到许多肌器人设计的资料,将这些资料传回塞地。踏上传送点,返回基地。

#### 第四美

为了哪利运送物资到达目的地、要想办法搞乱WEC 这次任务是炸掉 SORC 力场电脑 製置。

从大房间的传递点处出版, 破坏走廊一组墙上的激光。从左方进入工厂, 下掉牢卫, 板下屋头的开关, 关掉散光。启动对面的传感器, 搭起光桥。往意不要踏到浮板开关。进入房间后用电**脑能**纵看台底下的肌器人, 破坏屋内的设备。

出了房棚。按开关打开大门。从光桥上跳下去。(特角处的供槽器不要触动, 否则走廊中央会起火。)用世份此启动传送点,来到一个时期的区域。将珊瑚的开关一一打开

走到邁進的底端, 从左方楼梯上楼, 前方尽头有好儿茶输送带, 但现在无法通过。同头按下两个开关关控冰格, 按下第三个开关改变输送带的方向, 蹲下躲过隊邸, 得到红钥鲇和

物品。改变输送带的方向, 四到原地。

楼梯旁有个开关,接下后打开中间的门,踏上左方输送带,可打开一扇密门,得到许多物品。改变输送带方向,形出

向最后一直模型走,前方小房间里头的唯一通道被欠行的力场所阻挡。用红钥匙可递过。然后是3道反弹散光,抓住室隙通过后,用红钥匙消除两道散光。解决守卫后,用电脑关掉激光,按开关将升降板升起来。在右后方的一个角落里, 复掉除得物可发现耳关。由此打开一道密门,打停墙上的传感器,进入房间。通过几个小房间,可得到 RP—22 两连发步枪。

走出小房间后,前方地壁铁桥,启动传感器,耠板块另外一边移动过来。得到精中的物品,将启动传感器,潜板会退回原处。往右方走廊,接下开关,乘升降板来到腰下,在闭才铁桥的下方找到一把闭匙,用它打开升降板前面的大门,发现补充体力的机器和一些物品箱打开大门,接下墙上的3个环关,将隔壁的摄影机炸掉一乘电梯来到第二层。

前面基个很大的化学都池。启动开关会启动激光,用另一个传感器可关握。顺君铁桥来到尽头,启动对面的传感器后由现一座光桥,进入左方的房间。通过大门后得到红钥匙,走一段路后看圈开关,按下后出现光桥,通过门口的升降板进入房间中,得到整钥器,再用开关打开另一座光桥。

前方有个小铁桥。先回光前的传感器那边,按下房间里头的开关,使铁桥一端的激光消失,再用红钢靴打开开关,出现一座很长的铁桥。在尽头处阻力一跳,来到铁桥上。这时穿卫龙向右方光桥到达对岸。接下开关,那打开光桥,到达对岸后两根下开关打开光桥,但主所有不断移动的电视板,中间有一小段中断。由光桥来到另一铁桥上,接下开关可接上断开的那部分。就到水雹上,沿着水管走到底,看到化学非液池的一角有扇大门。乘升降板来到铁桥上,接下开关出现一座光桥,与以前的光桥相连。按下两处开关,水管一端的火焰不再喷出,这样可以打开里头的开关。走回水箅的尽头,往意到水雹里有毒液。走进水脊,最里面的房间有补充体力和补充电力的机器,用监视器自动传送点双面传送的功能。乘电梯间到缩三层。

乘升降板上換,按下升关头掉横跨電線的激光。來到於方形的房间。先从左方进门。从 於麻木織玻璃的另一边的电脑得知密码。要小心地上的浮板开关。这些浮板开关会启动存 方玻璃墙上翻淌光。绕过玻璃后可看到电脑。利用它可操作第四层的饱台、移设备推毁。房 何里有个传送点。由此可到走廊的一角。在转角的地方要小心电流板和浮板开关。在尽头可 得到红制些。即它打扑墙毛的环关后。问到以前到过的一个房间。

用通行管码打开大门、再穿越房间来到升降板处、在楼上得到红钥匙、壳有电脑后得到另一密码。用红钥匙打开大门、对者开关输入通行密码、出现光梯通往对面。全起放在开关旁的红钥匙, 按下开关关掉敞光。再按下另一开关、将对面三组升降板的中央那组升起。最然上方那组升降板没有升起、但可跳到另一边去一起席墙上的3个并排的开关是控制那3组升降板的, 接牙关注上方那组升降板升起来。形红钥匙打开大门, 最后来到一幅办公案、在电脑中可得到通往第4层的通行密码。在开关上输入密码, 可搭乘电梯来到鄂四层, 第四层只有少许物品而多部监视器。

问到电一种,特乘升降极来到走廊当中,破坏掉打开激光的传感器。从序型身上得到红街疆、用红钢匙进入寝室、拿到另一把红钢匙、拿走一些物品。打开大门后,用翻滚动作翻过水管。沿着温率走到底,进入大门,发现这里为电脑终端中心,到用电脑打开大门,外头有传送点。用电脑取得进入力场装置房间的通行密码、跳上房间左上角的另一个传送点,消灭走率外头的机器人、输入刚才在电脑上得到的密码、终于来到力场装置的房在。取出携带的定时使弹,炸毁力场装置、引发连锁爆炸。

这时基地人员说可通过第四层的传送点回到基地,于是,踏上走廊一角的传送点走到走廊外头,截坏房间里的娘台,进入左侧房间,踏上传送点回到基地。

## 美五熊

为了阻止 WEC 组织势力的扩张,这次要进入科学基地当中找寻 MELP 电脑, 窃取里头有关密码品片计划的详细资料。

从传送点出发,消灭多名守卫,左前方的大门自动打开,得到里面的物品,并补充一下电池膨深。穿过敝光,在走廊中用开关便左前方的升降板除下,来到楼上后,接下铁栏杆上的开关,便对面的升降板也降下来。破坏角落的传感器,接下看「个开关打开门」。往右侧走露尽头进去,这里有个坏了的升降板。返回,前方的大门需要有红铜匙才能打开。踏上一旁的升降板,在电脑边找到红铜匙,打开门。

在走哪的一灣启动传感器,使旁边的力场大门随即消失,里头有把绿钥题及体力补充机器。用绿钥匙打开旁边的大门,从一旁的升降板上楼。楼上是慈电力设备,消灭守卫,在尽头一角踩到净板开关,使转角的大门打开。按下开关打开原本有力场阻挡的大门。顺着铁桥来到尽失,这里有呕可补充电池能量的机器。这回,乘升锋梯下楼。升降极旁边的柜子后面有个开关,可用来开门,得到物品箱,然后乘电梯到第二层

第二层有方在水管后有两个升降板。拥有边的升降板上楼、用开关打开大门。用里头的 肝关关掉截光, 乘升降板来到水管另一边。左侧走廊中布有移动的电流板、用墙上的传感器 关掉电流板。走到走廊尽头, 左侧接上有红钥匙, 但上不去。乘升降板来到另一边的楼上。 组灭行意, 打开门。这里如果踩上淬动开关会启动星前方墙被上的激光。从走廊一角的桌子上得到新钥匙, 乘电梯再上梯。

行开电梯左方的大门,在房间一角得到红钢匙,板幼开美可打开一道密门,用监视器美雄大门的力场,再用蓝钢匙钉开门、右前方的升降板上原来看故障的升降板理在已经恢复正常,乘这台升降板,进门用钥匙钉开里廊的门,然后乘电梯来到第三层。

转过走端,前方在冰锅特化去路,按下开关打开密付,门里可关棒边进冰塘。启动传感器打开海面的大门。见到小化学毒液池。破坏石方墙散上武器装置,从浮板开关跳到路板上,打开开关,出现光桥。走过光桥,打开开关,来到走廊尽头,乘升降板下槽,得到物品和红钢起,还可补充电池能源。返回,用红钢起开门,进门后先破坏两个传感器,再进下一道门。穿过电气装置中间,炸掉一停边的箱子,打开窗出来的开关,使电流板滴头。由铁桥来到通往一层的电梯边。乘升降板下楼,在走廊一角得到蓝铜圈,用它打开电梯下梯。

出电梯,在化学器被池上有座铁桥。栗斗除梯下线,在电梯券拿到红钢艇。泰电梯来到 第三层。请天守卫和武器装置后来到走廊上面《关掉漏光,在左方换了上侧侧黄钢匙,消灭 种出来的机器人, 路上浮动并关, 打开密门, 得到物品补给。用费朗匙乘电梯到第四层, 消灭等 具。在房间一角楞育环核的电概零件架长得到绿铅匙, 从电脑上得到密码, 打开保险箱。 环门, 通过两个小房间, 用绿切匙再打开大门。沿由这个大房间, 兼升降板上愧, 破坏状栏杆 土方的传感糖, 进入区头的大门。走到转角处, 科学家或再打开了电梯门, 给了一把红钥匙。 组它来到最后一层

清灾守卫,在电梯旁的电脑桌上得到绿钢匙,用它打开尽头的大门。转过走哪,启动墙上的传感器,出现一道密门。进门后用监视器发现一道有力场保护的大门,目前还无法打开。在树子上头找到蓝钢器,遮厨用蓝钢匙开门,在房间里得看 8/--AI 散弹枪 光破坏两个传感器,两过栏杆,得到线栅路。

用红钢匙打转门后,消灭守卫,在电脑边得到蓝钢匙。乘升降板来到腰下,两用蓝钥匙 打开那个从版视器里看到的注。破坏传感器,由传送点来到一个大房间。

从水管底下翻滚出来,乘身降板来到楼上,分别在两台电脑边得到红钢匙砸黄钢匙,在 角套找到藏有密码品片的机器,顺利地格计划内容传送回基地。乘月降板来到楼下、用黄钢 塘开门,先前有力场的大门的力场已经消失。消灭档路的守卫、由传涉点选回基地。

## 第六关

为了能够掌模 WEC 的最新情报, 要将更尼尔参议员抓回基地, 以便从中得到有用的资料。

由传送点来到 WICL的办公大楼,消灭等世后,群年激光,进入大门、消灭门里的守世, 再进入这场门,从稍手上得到尽钥题,打开第三直门一在玻璃的装予上得到把置钥匙,跳过 浮动开关,以免触动激光、搏化左方止,避过反型激光一破坏掉左方填整上的传题器,吞哪 会启动两道激光

来到一向个人办公室, 得個紅钥匙, 用从电脑上得到的密码打开保险箱, 用红钥匙打开两道门。消灭守卫后, 在电脑主查到密码, 输入旁边的开关, 启动传送点的传送功能。传送点旁有台补充体力的挑腾。右前方的房间物品箱中有把 EM-1 电浆舱, 破坏操传感器, 来到另一个房间, 这里有几道玻璃。摘灭守卫后, 在角落里得到黄钥匙。

跳过浮板开关,来到一处有反射器的房间。星侧的门 有力场档任,用反射器反射,打开前方的大门,得到 PA-21 激光枪,房间右前方那 3 个传感器的颜色要变成红、蓝、红,可使大门前的力场消失。按下走哪一角的开关,打开一道密门,用黄钥匙打开里面的物品箱,磨黄钥匙打开门,得到红钥匙,并从电脑上得到密码,输入到开关中,启动一旁的传送点的传送功能。

在有解方的菓子上得到一個藍鋼越,再資有电脑得到密码,用它打开一旁传送点的传送功能。用監视器控制机器人开路。来到走廊,用蓝钢匙开门,又从电脑上排到另一组密码。用红钥匙开门,眼前出现一个传送点,输入密码后,启动传送点的传送功能。来到会议中心,消灭里面的守卫,挂商来到休息室,在一把躺椅旁边得到一把蓝钢匙。因头来到她力场保护的大门边,用载钢匙开门,将角殊放置机器人的设备毁坏。

沿着左侧岩雕造,来到一处电脑中心。在房间的一角得到绿钥匙,选圆用它打开大门。 房间里的传送点投有用处,在其中一个小房间里发现蓝钥匙,用它开门。这个大房间隔成许 多小房间,在最里头的那间房间里找到红钢匙,用它打开大门。利用门里的传递点到第二层。

解决守卫信,在电脑中部到一组密码。破坏构感器,联过移动电流板,果到走廊尽失,引密码打形门,进去拿到组钥匙,用它打开走廊另一头的大门。经过两个房间,打开大门,见到史尼尔泰议员,将他从传送点带回基地接受询问

## 第七关

据可靠的消息,WEC 组织正在制造种经毒气,这次任务是深入储存槽所在的工厂、加以引属。

从传递点出发、消灭守良、在泉上得到红钢匙、小心避过反弊和光。两个大门都有力场 保护、范法进入、只能继续前进。十字型的卖廊里头到处都是移动电流板、由于没有办主、关 掉、只能器整着前进。通过后、消灭守县■机器人、在有侧走廊得到绿钢匙、用它开门。进入 后基个小房间、里面的开关是美理走廊里汽焰的唯一方法。直灭从常门里涌出的机器人、得 到物品葡

破坏石方墙壁上的搬光,然后引爆地带,要小心较角处的一个会发射火箭的机器人。按下左侧墙壁上的开关,打开升路板前面的大门。这是一间充满激光束的房间。若上角有补充体力的机器。

乘升降板上楼、消灭守卫、指楼梯下楼。走过长廊。乘升降板上楼、在铁桥旁的墙壁投到开关。用它美棒敞光。跳上传送点、来到一层。消灭守卫后、破坏排传感器、在另一边走廊的墙上看到3个开关。美操敞光、打开大门一经过一个小房间。装到一个长形的房间,消灭从两个打开的门里冲出来的守卫。

穿越一长廊,乘升降板上搜。走过化学毒液池,得到绿铜鞋,返回后用绿铜匙开门,接下里面的开关,打干隐藏的大门,用墙上的开关关掉激光。过了一条长廊,接下开关关掉温光,并且破坏传感器后走上线梯,接上有方的尽头有扇大门,但势时无法打开,先破坏传感器。左边的大门也锁握,最后引爆地雷,启动传感器关棒移动电流板。

在占數與行品。按下环关、出现光桥、消灭字里与摄影机。这里是正广的控制中心之一 从走廊桌上得到黄钥匙。用开头打开通往腰棒的光桥、两道楼梯间有个监视器。是用来控制 机器人的。用它装掉几个液态金属人。沿着楼梯下接、察看监视器后原本紧闭的大门被打 年、然后乘升降板、踏上输送带、再抓准时间往对面一跳、得到震钥匙。从光桥间到左方走廊、原先的敞光也消失不见、得到物品后、打环大门、同到先前那条走廊上。

用做钥匙打开门,兼升降板下接,载掉中央那个会点储的证据,得用要钥匙打开门,拿起一旁的红锅匙后踏上传递点,问到原处。按下传送点旁边的开关,关掉微光,出来后击毁走廊的武器装置,用红钥匙打开接梯顶端的大门。河石侧走,小心避开地上的板开关,深到会出现电流板。乘升降板下接,题过两道化学都液池,破坏掉地雷后,得到红钥题,打开墙上的开关后出现光绪,从桥上返回。

回到大门左方的遗雕。用红钥匙打开另一扇门,外头是弯曲的铁桥,既要小心不要落入下面的化学靠液池。又要消灭前面发射火箭的敌人。完破坏掉走雕上的传感器。走过走廊、用开关关掉栅光,引增尽头的一堆地雷,启动传感器打开光畅。乘右方升降极下楼,击毁光

矫底下的电力装置。爆炸启动了传感器,打开了一旁隐藏的门,先在腰下一角象到照钥匙,然后乘左方的升降板得到红钢器,按开关关掉撤光。外头是化学毒液池,只有僵桥上可容身, 出级武器装置, 过桥后关掉疆光, 按感器打开的通道里机关也不少, 要破坏掉使感器。

穿过反弹撤光, 启动传感冒关控反弹激光, 使用蔗钥些打开大门, 用型面的开关打开另一道大门, 从走哪一角的电脑得到通行密码, 斯红钥匙将激光关掉, 乘升降模下, 避过反弹激光, 击毁武器装置和火浴发射手, 来到长桥前

在有前方角落存台监视器,用来操纵操下的机器人扫清敌人。这次行动的目标的储存 槽就在这里一下腰,用热熔炸弹装在储存槽旁边。这时原来美丽的一个门行了开来。迅速 块铁桥下通过, 行开大门后跳上传送点, 回海单顶

## 三、游戏心得

## 游戏中使人密码得到的秘技

在游戏中键入"JASSICA16"、接 Eater 键。则可在游戏中使用以下秘技;

Cial+FIII: 启动无敌模式:

Cel CL: 基示坐梯:

Cirl+V: 显示省设版本:

F10: 补充各种装备和武器:

H: 打开 HACKER MOVE

## 启动文件加多数所得到偏裕技

從確在DOS 下起助时加上以下参数也可使用→映秘技;

- DEBUG - 進入測試購式(Debug Mode):

· SKILL? 。 设定技能为?

WARP? 直接进入第2美。

## 存档文件修改

RP ~ 22 做型冲锋枪:

子弹数:SECT 0222 的 DISP 0374;

弹匣置: SECT 0211 的 DISP 0096.

#### RP-22 冲锋枪:

子弹数: SECT 0208 的 DISP 0248;

弹形数: SECT 0211 | DISP 0096。

#### SG-AL散弹他:

予建数: SECT 0222 ■ DISP 0372;

弹闸数: SECT 0208 的 DISP 0086.

#### BA-41 突击步枪:

**企業欄: SECT 0222 ■ DISP 0370;** 

弹匣数: SECT 0229 的 DISP 0334.

#### GL-303 枪幅弹:

手弹数: SECT 0207 的 DISP 0476;

弹匣数: SECT 0221 的 DISP 0038

AR-7 增衡型枪槽弹:

子弊数: SECT 0224 的 DISP 0026; 弹型数: SECT 0224 的 DISP 0382

其侧钩盆的地址;

药藥(Medical Kir): SECT 0222 的 DISP 0376

蜘蛛炸弹(Spider Bomb): SECT 0220 的 DISP 0158

地幣(Land Mine): SECT 0228的 DISP 0006

能量块(Energy Cube): SECT 0229 III DISP 0338

倍用卡(Credic): SECT 0227 的 DISP 0442

子弹增加法

当枪里子弹快用完时、■ Cid+D 丢弃该武器, 再用 S 键拾起, 子弹又满了。

# 无悔的十字军战士 ]] 之义无反顾

Crusader: No Regret

# 一、游戏简介

Origin 公司縣(无悔的上事率故上) 疾可好评后,很快又推出了它的线件。二代根据玩家对一代提出的大量建议,在保持一代优点的基础上個了大量改进。在保持了画面流畅度,且并未提高很器需求的前提下,游戏提供了两倍于前作的画面。其中健康补给台及能量补给台比一代变得大了许多、城风了许多、警报器也不再只是那灰溜溜的一种了。增加了电子照相放、电子摄像机等。画面源底了不少,一代中画面风畅变化不大的缺点在这里也有了较大改进,在全部10个任务中不同的地方,可以明显感受到過然不同的装饰风格:在宇宙飞船中,可以看到容温浪布的仪表和软钢;在1%一cor 矿中,周围建放著许多的矿石和采矿车,地上还倒都因受矿石辐射而死的矿工尸体;在WEC的豪华办公楼中,埋上满是高级家具都办公器炒、墙上则贴满了名人字画、不同的场面让你总能保持着粗鲜感。真人出演的过场动感是游戏的一大特色、对交代制制有着十分重要的作用。二代中除了增加动画数量以外,还得全部动画增强到16位良彩色。不过也对显示卡速度提出更高的要求。游戏的音乐和音效也变成了16位的环绕立体声。

# 二.完全攻略

在几代中,WEC 已将自己的势力发展到了月球。在月球上发现了大量的 Di-cor 前。这种矿物可以维持 WEC 统治地球的全部花费、调此立即成为他们窥犯摆取的目标。虽然这种矿物的强故射性会对矿工的生命造成致命调图。但 WEC 依然强迫大量的矿工发上月球去开采这种矿物。带着 Di cor 的支持,WEC 在地球的统治更加巩固,他们也就更加辩无忌惮,更加残忍地奴役人民。"沉默者"愤怒了,他潜入 WEC 的工厂、字窗飞船、空间站、监狱

以及其他改建、破坏、赔条、资取情报、存款停虏、传播计算机病毒……他试图以自己的行动来动物甚至推翻 WFC的统治

游戏中共有 15 种高种技数人, 他大部分基一代所没有的。我中乡种基间栽倒器人及其他各种机械僵置, 还有不计其数的敏塔, 速射机枪、散光防卫器等壁对付的东西。一代中的敌人虽然内限, 但智力却不太高, 只是会向你开枪而已。二代中敌人的智商有了大幅度的提高, 他们会边快速打滚边向你开枪, 也会躲在墙等等你走近时突然蹦出来射击, 甚至会释放物外体弹, 适合地各种动作来较温攻击, 而不是像一代那样具会使等替换炸。就像是和一些赛用的战士作战, 而不是在打一境活搬予, 这矮净游戏更加真实

敌人强大了,但都或在城省动作的基础上,又增加了前冲,下瓣时向各个方向选速移动等数个动作,便动作总数达到了 21 种,可以笔分组合运用这 21 种动作以达到各种战术打的:"灰袋、躲避、攻击机闪躲等等。就像一个真正的特种只可以做到的那样。另外,在武器系定于也有较大的增强。武器总数达到 12 种,除此之外还有7种政治型装备,可用各种各样的方法打击敌人。而且,不同武器的云上效果近当不同,每一种武器都会制造出境一定一的死亡方式,如增化、增加、蒸发、溶解、体性、结冰、支离破碎、牙上往春火一边尖叫一边往车、战程十分细腻。

## 战斗注意事项

游戏中的许多炮塔和警报器都有能量累保护, 月轮五入(向它们射击时, 会回蓝色的电 火花)、必须光纤控为能量思继供电能的电缆(一般都在附近)或用闸刀开关切断电源,这时。 打标上会国过一道红色的电火花表示能量混己经除力了。在进入一些地区的时候。会有女 赵携示:"现在已进入高辐射地区,请注意安全!"此时必须赶紧打掉附近的天小电照, 否则生 命力会迅速下降。不要踏到画有 WEC 标志的地板上, 常常会有隐藏在墙内的秘密武器在 这时候突然向你射击, 如果非走不可的话, 也要迅速跑过去或滚过去。游戏中的激光眼很 多, 走路时要注意观察, 它有可能出现在各种物品上、各种高度上, 無果不履先清除, 一凡菠 它照到,就会镇重大批难对付的机器人。这次许多电子门和密码瞬的开肩变得不那么容易。 多动动脑肠,多看看。有时钥匙放在某个地方。只露出一个小角,必须仔细咖啡才能发现。 觉得什么埋方可删,不妨炸开来看一看、没准结面藏着一道门。而且,许多图套和难题的解 决方法不止一种,多试试儿种方法。一座门如果想尽办法也打不开的话,也许可以直接用握 要开。蜘蛛雷一定受节约使用, 僵些地方是抢打不到的, 必须要蜘蛛雷来完成任务, 所以平 时尽敏不要使用。不要吝惜弹药,在敌人较多的时候应该换用瘤弹发射器,火海发射器等高 杀伤力武器来解决问题。在执行任务时,常会有同律限体联络,每当听到"噻噻"响声的时 候。要立即察看个人通讯仪,并仔细听清楚同件跟你说的话。这都是过美的关键,另外、在每 ·美中都会有隐藏者的秘密房屋, 有的里面有虾武器, 有的里面剪有别的东西。

#### 武法

下面是游戏中提供的 12 种单线作战武器

#### 弹药消耗型数据

(1)RP·32"和平主义者"自动突击步枪(快递键:[)。

- 满弹電:2.4 公斤, 有效射體 75 米(点射),25 米(连发)。射速为 10 发/砂。这是所有 134 WEC 军事武力的标准步兵武器。可以加装光学或电子腾湘镜, 使 RP-32 的有效射程增至 200 米。它以完全符合弹道学标准的视频胶制成, 消化用摩擦力极小的 0。

(2)SG AI"追随者"嚴弾他(快捷键:2)

灣樂歌:3.4 公斤,有效射程 20 米,射速为 2 发/秒。数i=AI 使用 12 发的弹圈,发射量 I3 克会散开的子弹、较低的射速和较弱的火力使得它在作战中已显得有些力不从心。但 是用来撒股电瓶、治除地雷圆激光眼什么的、倒是一件趁手的武器。

(3)AC-88"死神"精英防暴枪(快捷键:3)。

禮獎承:3.25 公斤, 有效射程 20 米, 射速:6 发/砂。AC = 88 是 8G = A1 的改进型, 整着设计辅良的自动机构, 它拥有《络子 8G - A1 的射速, 是 WEC 武器之中最具要次性系伤力的一种, 对任何类型的敌人拥可应付自加。

(4)AR-7"热液"火箭发射器(快捷键:0)

槽弹或:3.25 公斤, 有效射程为 1200 米, 射速:6 发/秒。AR = 7 发射的是一种低能耗 雨火雨, 火膏于发射后立即分解并释放出 三发子火箭。子火箭与发射点成 45 用角, 虽腐两状散开, 其碱力可想而知。每火箭长 9 厘米, 直径 6.3 厘米, 一个弹匣可以装 8 枚火箭。这种试验型的武器不仅适用于一般用途, 更可以用来反阻击, 突围及侦察后开火。

(5)GL=303 榴蝉发射圖(快捷键:-)。

海弹重印公斤,有效射程 50 米,射速为1 发/秒。GL-303 基每个 WEC 火力小组都必用配备的拼组制式武器,还广泛地被警察回互恐怖组织使用,主要用于火力压制及除得清除。它发射的 9.2 顾米流线型榴弹具有爆截及燃烧的双量效能。一个弹圈可装弹 10 发。

(6)BK-16 冷冻抢(快捷键:7)。

網準重16.7 公斤, 有效射程 30 米, 射速 为 3 发/秒。这是有更以来最先进的科技性武器之一。BK 16 会射出低速 12 厘米子弹, 当它標 市目标后, 会制造出一个"场"抑制场内所有分子的运动, 并按照目标物外形构具常微地"一致化" 这模似了一个类似于暴露在绝对零度下的"冰冻"环境, 人类处于这种环境之下将被立即冻死, 并且他们的皮肉变得相当的易弹。问题机器人通常可以忍受这很大的场, 然而它们的电路和水压系统郑会发生无法修复的损坏。BK-16 使用于发的弹阻。

(7)LNR-81 射线步枪(快捷键:9)。

满弹重:6.4 公斤,有效射壓 33 米,射速为 4 发/秒。新疆的子弹是高密度、大范围作用的化学制剂,可以破坏复杂的有能分子键,使人类皮肉产生毁灭性的破坏,将一个人在几秒钟内变成一小坨半流状物质。这种子弹对机械目标同样有效,何为它可以便全偏或合成材料迅速发生裂解。

#### 變量消耗型武器

(1)PA-31"判官"數光枪(快捷键:4)。

满养重:2.22 公斤,有效射程 50 米,射速 3 发/秒。耗能:45 能量单位/量。WEC 的步 玩班中会有一人被称为"闪电技",并配备这种武器。除此之外,WEC 还有一支名为"闪电组"的特殊武装,该组中成员全部以 PA-31 为标准装备。这个"闪电组"常被用在反装甲、强攻度武装的敌人阵地及特殊任务上。这种武器对时机器人以及步行武装平台非常有效。

它会射出五颗六色的单发脉冲激光、

(2)PL E"联盟"电击步枪(快捷键:5)。

消弹量(3.7 公斤, 存效射限为 46 米, 射速 为 12 发/秒, 每发耗能 80 施量单位, 是 WEC 唯一的电击系武器。被击中的人类分解为继小的碳化颗粒, 而且它的燃烧能力也对交通工具及伺服机器人相当的有效。PL-+通常被塌在军事突击队作战及特势队。

(3)EM-4"旋风"电磁脉冲步枪(快捷键:6)。

调弹重:4.4 公斤,有效射程 150 米,射速为 3 发/秒, 磁发耗能 200 能量单位。原本是设计用来打击伺服机器人的,不过后来发现它对人也同样有效。它射出與汞电截脉冲,阻断所有标准伺服肌器人的导机结构,暂时剩夺它们的攻击能力。对人类而首,电磁攻击能够立刻燃烧任何未受保护的目标,并将其蒸发掉。

(4)UV-9 紫外线步枪(快捷键:+)

福學順:5.7 公斤, 有效射程 50 米, 射速 15 发/秒, 每发耗捷 210 能量单位。仍在发展阶段的 UV-9 可产生并发射整束紫外线能量。这能量对冲击到的任何物质有完全的燃烧效果, 可以致命地提约无护甲的人类目标的废缺及器官。在过去, 这类武器的试验都由试验性重武器单位控制者。

(5)XP-5 微波发射器(快捷键:8)。

清淨重:5.9 公斤,有效射程:25 米,射速每秒 5 发。每发耗能 140 能量单位。这种微波 发射器可发射出强烈的窄硬聚焦微波脉冲,能量强到足够熔解来受保护的人类目标。由于 它可以瓦解绝大部分机器人内部的电磁机构,新以这种武器对僵硬料标也简单有效。

1代中新增加几种物品, 侧达到正规武器也不到效果。

高爆炸弹;爆炸力强劲。引爆时躲远点才是。

自动蜘蛛器:会自动寻找附近的敌人、把他炸死。

胞督探测测: 拜助引爆聯近的地雷。

紅外线探測器:极测周围的搬光眼和顶慌。

數据侦测仪: 與行打并密码领和密门。

平批仪: 干扰附近何履机器人的控制系统。

防护原:使"沉默者"免受辐射伤害。

#### 三、游戏心得

同时使用命令行参数。warp X(X 为 1 ~ ?) 及 - egg 250 启动游戏,则游戏开始时会处在一间充满武器和物品的房间,拿取物品后路上传送站即开始游戏。

#### 游戏中使人密码得到的辐牧

游戏中键入"LOX)SECANON16"按下 Enter 键并启作弊模式,按以下键可得到相应的秘技:

Ctd+ F7: 可显示各种關格;

Cirl + F10: 启动无敌模式;

Corl + V: 显示游戏版本:

F10: 朴充各种装备和武器;

136

F: 显示物体框架;

H: 打开 HACKER MOVE:

Slafe + 生:通过了现台控置枪塔时,按此组合键可证算错律。

## 息动文件加多数所得到圖祕技

游戏在 DOS 下起助时加上以下参数也可使用一些秘技:

- DEBUG: 进入调试模式(Debug Mode):
- DEMO: 循环播映片头;
- SKILL 你设定技能为??

WARP ?: 直接进入第2美

# 游戏中国人国一代帝马得到的秘技

游戏中雙人第三代圖圖"JASSICA16"会进入系人施狱。

# 辛巴达幻境奇航

# Sinbad in the Lost Land

## 一、游戏简介

这是一個冒险游戏、特切强势炮的神话被事又消售了中下

# 二、理全攻略

故事发生在亚特斯泽岛上。50 年前的郑黑翡穿过时空隧道来到现实世界, 用幻灭水晶打开了被玉圣量封印的魔法书, 使巫师的恶鬼法力恢复了。 巫师施法将辛巴达爷儿俩带人了异次元世界, 并相覆法把王圣者隔离开, 还偏走了"平衡之心"。念图稱此控制沙之岛、梦之岛、光之岛和森林之岛 4 个岛屿和岛上的属民

#### 沙之岛

塞巴达从沙土中爬出来后,在角落中找到了爷爷的拐杖和佛珠,但没有看到爷爷在哪里。这时他想起贤人留下的咒语:"si nian ni gai hn",念罢咒语,爷爷的拐杖迎风浮起,向东方飘去。辛巴达按照拐杖的指引走到牛头带,先到左边的短台里拿了根水根,再回到庙门,将佛珠挂在牛头上瞧拜,没想到数了一只被禁锢的小棒里。

业巴达领域边走边我,来到一片荒地、发现一只福尾示诚的大量蝎子。小心离开大蝎子,先去和鸭周的椰子树和仙人掌交谈,闲聊仅仅是为了解闷,因为直觉告诉至巴达,沙之岛上危机四伏,被物说人活更是有鬼。等大蝎子钻进沙土,辛巴上而捡起地上的绿帽石。

往有来到一排栅栏前,从沙土中钻出无数大虫拦住了全巴达。机智的辛巴达利用四周 的地形,独着概板,埋葬木棚上模大业,来到右面的开关前、栅栏门打开,进入巴格达城。

遊城后, 多巴达来到有边的杂货铺, 从店主那里得知三老者之一的勇气差者被巫师诅咒 后关在字房里, 临走前从花圃里得到黄宝石。在古董店里, 店主见到辛巴达身上的项餘, 便 选给他一个八百盒。在古董店门外, 辛巴达打开八百盒, 从里面放出一个小精灵。用八音盒 与陶瓷店里的老板换到牢房钢整局, 赶到牢房, 数出勇气差看, 由于差者受到巫师的诅咒, 变得神情恍惚, 一由监狱就绕直往僵走, 辛巴达一直疆到他家, 是者让辛巴达僵罪来一瓶水, 被过黑者递过温的服益, 从龙雕里得到一颗疆县,

走出城门,沿有边的域墙转下去,拿巴达用轭子在城墙上抓住一只大蜘蛛。往前走破巧 遇见了船主,船长和水手,与侧们交谈,得知,要离开这个孤岛只能靠他们的腐船。同头往左 此,在湖边抢加金币和侧镜。然后河到有大蝎子的地方,把蜘蛛扔到蝎子身上,本精灵出来 将大蝎子引入沙河淹死了。

事思达捻到红宝石和金币后, 往右, 又按照一块宝石, 和龙亚到约之就。先抬起地上的水罐, 再把铜镜往在右面的石铁上, 等到从尖塔射下一道红光后, 轻点一下横手上的红点, 打开了到之狱的大门, 在果面找到一把钥匙。走过石比鸡, 来到圣塔前, 被动一下门右侧的开关, 打开了通往埋下塞的角门。在地下室中, 辛巴达将路上烧到的 6 块宝石放在控制台上, 按动两次按钮得到了绿水, 用水罐装上绿水, 浇在石比鸡身上朝除石化咒语, 还原后的鸡告诉辛巴达解救鸡气姜者的方法。辛巴达用幻之就的钥匙打开杀塔, 把水罐交给小桶灵, 小桶或散来墨水交给了辛巴达, 把杀水交给明气素者后, 他终于恢复了正常, 随即告诉辛巴达解数诸岛的办法, 并送给他金币, 季札和结盟杯。在码头找到船上给他一枚金币, 再到船坞实 张船票, 乘船离开了沙之岛。

## 森林之岛

下船后走进酒吧,辛巴达特得酒保他是美者的使者,非出示了所气不礼。源保给了他一杯凉水。离开酒吧后,遭到一名想喝热水的旅行者,于是,僵折断一根树枝挂离去找火,经过一座要赛来到火山口,一只火罐牛窜出来,好在那牛并无恶意。至思达在火山口将凉水流热后,再把小树枝点燃,然后急忙去找旅行者。把热水给旅行者灌下,得到一枚进入矮人族的验形成挤。

華巴达珊瑚要寫有側的轉轉,将蛇形成指軟在地上、眼筋立时出现了一个大照洞。他們 整備个會黨,突然一头野精冲过來,收脚下及。 头囊进了大黑洞。洞中的野猪开口水院,好心的辛巴达便收料蛇形或指特它放了。举巴达插了 3 只香蕉, 向前走来到我山脚节。先用一根香蕉映画小精灵,再使用两次乔蕉抓到了一只飞绽。辛巴达紧紧抓住飞溅的尾巴一阵飞奔到达了山顶。

在山顶洞里, 辛巴达用燃烧的树枝拨动有边石像手上的金蛋, 守护金蛋的猫人把他从洞里断了出来。在洞口, 辛巴达拾起飞级吃剩的香蕉皮, 再进入洞中, 檀香蕉皮僵在猫人的水路上, 得用火树枝去取金蛋。当那浆猫冲过来时一跤挪火了眼慢, 变成了瞎猫, 茂塘在角落里需要发抖, 湖宫乱语, 竟将挑拢狮虎两国不合的事全部抖落出来。接着, 辛巴达进到左边的冰洞, 特一根冰柱打断收了起来。再进入右边的山洞, 把金蛋放回金腐巢里, 金屬为了表示感调, 愿意概辛巴达到任何地方。于是辛巴达练起一根金瘦羽毛, 坐上金鹰回到火巾, 把冰桩交给火犀牛。结果火犀牛变化成人形, 他连给辛巴达一枚可以解冻生命之泉的火石, 坐上金鹰回到山顶的冰湖, 将火石投入生命之泉, 从里调得到了传闻长疑, 然后赶回要事, 用玉辊作通行延进入城里, 见到虎王, 将玉银和结盟杯交给他, 化解了解度两国的误会, 同时也唤醒了水成猪。

辛巴达向虎王要来巨蛇之牙后,带着水或指同到猴山的山顶洞。在洞中,辛巴达将水或指疆在石橡的手上,们慈圣者被救活了。辛思达把勇气虽者的手机交她后,但慈圣者告诉至 巴达下一步该怎么做。听觉着,勇敢的辛思达德上金属又出发了。

## 学之岛

→ 酬刚體上雙之島、就被一个女妖抖化、与她交谈后、得知要想见到镜女王、必须先答对三个问题。 无奈, 把纸片放进适当的似置并留了一道房门。 全巴达疆左边房中的小鸟放坐后、收起鸟笼跑进看边的洞里。 序钿观察一下唯像, 把小鸟送来的家看放进去, 连通了一座彩虹桥。来到对理的圣殿, 李巴达用仙女之杖点花工业下灯, 解开保护希望之镜的机关, 拿走了看到之镜。

离开速宫城堡,在一条小浪旁用玻璃空瓶染清水,再回到城堰里的花园,将泉水倒进花棚中,解救出于酒的花精灵,得到了生命花的答案和一包花梦粉。临走时满下右侧几株闪光的花束,回到放小鸟的房间,将在束插进在瓶,被围的镜女工在镜中显身了,她告诉幸巴达解教她的方法,平巴达拿着刚刚置开的生命花,返回起点去找女妖,想多全问题的答案告诉她,救出了镜女王,并得到光明之水和神统。之后,女王施法将辛巴达绝到光之岛

#### 光之岛

穿过时空隧道来到黄光村,这里住着一群怪人,他们的食物竟然是大青虫。从墙上拿了 圖绳子,辛巴达继续向右走,将光明之水撒在自己身上进入一条黑暗之路。器上发现一个大 型洞, 电面似乎有小核的呼救声。辛巴达将绳子都在树上很顺利地救出一个小孩。捻起一 根树枝, 眼脊小孩来到光明时,和村长寒暄了几句。辛巴达把树枝在得火上点燃后,向地想 各世发。

来到地热着,从一位群县那里获悉智慧美者被美在洞中。辛巴达用铲子队小上地上挖出事条大香虫,回调萤光村, 把大青虫分给村民, 最后和一个侧红帽子的村民则起来, 并用铁铲和他交换光明之剑。在墙垫谷用光明之剑和鲜叔换得伏龙石板, 也面记有火魔龙的或名, 进入地热洞病, 聚然碰上了火魔龙, 辛巴达急忙念出它的真名, 火魔龙一听就睡着了。辛巴达把点燃的团技放在火把领土。用光明之水把一旁的智慧或者的眼睛的好好, 董青年出一瓶至水灾给辛巴达, 让他剑另一个房间去唤醒沉睡的神灯一唤醒了神灯后, 带唇它去找菜名, 半路上火魔龙艇了过来,又来找麻烦, 辛巴达慢怕撤出花梦转, 让火魔龙睡着。辛巴达把神灯交给圣者, 美者旋法将神钉变大, 随后二人坐上神灯返回沙之岛的巴格达域。

#### 巴格达帕

到了巴格沙城,智慧至香种辛巴沙分类行动。中巴达诗人下面的房间,用面女之状向《个发光体各点一下,使之恢复原状,接下来准备派魁猫。辛巴达光把空笼子放在老鼠噬僵的症况,再把相互恶雕像位置上的乳酪放进笼子里,等辛巴达得次进入房间时已经把老鼠抓住了。再把有老鼠的笼子放在屋中央,再进屋时,巫师的黑猫已经钻进了笼子。李起笼子,溜进上面的房間,将项链往在雕像身上,并动了机关。辛巴达依次接动机关接钮(接出顺序从正下方顺时针依次为:1,7,4,2,8,6,3,5)。 理聚炔羰规理则聚杂。当辛巴达证准备将法器放进聚层中时,恶巫师突然出现了。恶巫师聚起一道闪电到来,辛巴达慌忙中举笼相遇。闪电正好毒中黑猫身上的嘴水晶明铁,弹回去打中了恶巫师,结果巫师死在自己手里,而黑

描一经电击竞变成了一只可爱的自猫。消灭巫师后,等巴达将金鹰羽毛,巨蛇之牙,希望之 植和神好一种放进了祭坛、此时,控制亚特斯泽岛的"坚确之心"再度冉冉 辩起。在众人的 机根下,李巴达爷儿俩一起问到了家乡,小全巴达收养了那只可爱的肉猫,希望它不再是只 坏猪。

# 信长之野望川之将星录

## 一、游戏简介

这是光荣公司《信长之野望》系列的第七集, 也是该公司的第一款 Win 95 的游戏。此游戏上市后就打特进人前三名,潘成指令以图形表示。汉字说明的方式, 使得游戏极易上手。

辦理主補面是一张 800×600×256 色的日本金图, 它特日本的由川河流刺屬得十分细酸。而且游戏的人物设计随树如生, 地形设计更是复杂多变、新加入了金山(分为 LVI、 LV2、LV3 三种, 古领后可增加附近城市的金收入)、港口等特殊地形。不定期的洪水、地震、台风和大雪更给人身临扶疆的真实感觉。

玩歌的主要指令均在大地图上完成,点出一下城池,便会出现一张命今图

## 二、完全攻略

日本曆室町时代后期, 暴府內部州互倾轨、大名創各畫一方, 贵族、武力争权奉利、每心 生角。野心勃勃的英雄们共同缔造了一个辉煌灿烂的战国时代。

生運乱世之中、强赦窥间四周、身为"第六天曜王"的你能否尽复英雄本色。实现大一统的凌云壮志?要同时对抗越后之龙上杉谦信。中国(古日本一地名)霸主毛利克魏、是智多诚的武田信玄、英勇善战的北条氏唯绝对不是一件容易的事。

#### 游戏的五个剧本

游戏有四个年代可供选择:

- (1)價瓜維承家业(うつけ者家督を維く)、155]年4月。被人称为"尾张大傻用"的织用信长接替其父细田信秀成为东海道尾张国的大名。当时他只有18岁。此时天下大乱、群蒙凹起。可供选择的大名众多、长尾(上杉)、武田、北景、今川、织田、三好以及九洲的岛津均为制发展的势力。
- (2)风云横狭间、1560年5月、织用与水海渠主今川义元关系恶化。今川率独工万大率从较府域系奔而来、信长急忙召集群臣商议、但是谁也全不出退温良聚。是我、织田信长统领一支奇兵、百里奔袭、直扑今川义元的中军。这天晚上雷电交加、风厨大作、今川军顶风而立、无法开枪。最后顶不住毛利新助等尾张小将的伦爵进攻、今川义元也被杀死。从此、今川和一蹶不振、而织田信长或囊天下。在这个胴本中、织田手下名将众多、有绝对的安力简今川对转。另外、大友、毛利、三野、长尾(上杉)、武田、北条也是极好的选择。
  - (3)天下布武的危机(天下布武の危机)、1570年 10月、织田已治灭今川、并击败近畿的 140

强敌三好家。拥立足利义昭为鄂十五代幕府将军 是利义昭不满自己身为信长的傀儡,经过一番连横合纵,策划布下了"信长包围回"。武田,足利,本思寺、波野多、一急,三桥、铜仓、汽井等各路大名都引到田虎视眈眈,好在部间遭嫌还是织用型定的盟友,为似田护保侧翼。织田信长调引的敌人重多,但毕竟他们实力分散,可采用各个占领的故略取胜。

樹本中也可進大友、毛利、三好、上杉、武田、北条、虽然这一时期德用手下也有众多名 特、但西有织皿、东有武田、极难发展。

(4) 天下的道(天下への道)。1582年3月,这时的信长已有绝对的实力统一天下,手下脱特如云,文臣似荫。信长开创了柳绿的安上时代,识所军一路新向披雕,破淡井,破朝仓, 灭本贩寺,就一千东海,北陆和近畿的大片上地。火烧比睿山、雄阴寺后更基声或大板,被佛门视为邪教徒,咒之为"第六天魔王"。故歌东瀛,谁与争锋。

如果疆家塑练…下指挥才能的话, 鸟津、毛利、长宗我都、武田、北条、上杉、伊达都是不错的选择, 选其他大名的话, 可以体验一下被人踩的感觉。

(5) 天下的继承者。1582年6月,信长的参解明智光考在增援中国的途中、突然问点。 有外援指本能等的织田信长,信长不幸集身下熊熙烈火之中, 在这场"本能养兵变"中,战国时代最龌龊的一颗明星崩落了一此后,织田军内部分裂被了羽柴(玩家要扮演的角色),柴田和明智等几个派系,再加上原本就颇具实力的毛利,德国, 岛球、北条和上杉等大名,全国的形势一下五叉变得扑朔速离起来。身负重任的你一方面得替主会报仇, 杀棒就主的明智光考(5)一方面还得应付集田胜家的进攻, 判忘了他可是你的老对头。他召开侧非很民经均值"桃山时代"就看你的了!

## 抽今

命令图左边的图至命令有:

赏罚:与上代不同,只能奖赏给你的部下家宝或官位。这种设定方法更提近于真实。

**维维:将你的女儿维给湘下,使他成为**。门众

追放:将你看不明眼的都下清除。

要任:在此选项中可决定该域的进攻目标及态度,在游戏启期。当领土扩大后、多多使用 该指令。

详细:可视看该城的各项参数, 金米收支等。

工作: 可监视你的武将的工作情况。

大名;现看拥有该城的大名情报。

命令因有边的城池的命令:

军势:带兵出征。

输送:最大的用处是作为出征部队的社给队。这个命令较真实,在地图修动较慢,不像以前各代的输送如闭空运一般。虽然是指输送命令,但是对部队进行补给也得僵它,在作战。 时带一两支输送队,将会对作战大行帮助

开幕:可进行治水开展。

使者:功能总计有时题、婚姻、手切、胁迫、员物、授率、推举、其中推举是一个新指令,作用是让盟友为你启奏官位。也可用使者说服在野独立的最美(译见下文)。

间者: 拖下活动。可对敌人进行内应、灌蟆、流言(群低敌将忠诚度)、诱发、暗杀、提乱、 工作(降低城防度)等谋略。如果该间者的职业有忍者一项, 那能使用谋略的成功率将较高, 被敌力捕获的机率电较小。每次行动则花费 300 金

追放:放逐特领,同时没收宝物。

移助: 在地图上高速移动

购入,壳却(买进或卖品):买卖物资及宝物,这两项必须在城下有商人的情况下才能使用。

登用:有领人时,用此命令浸用。

#### 外交

外交分为对其他大名的外交和对朝廷的外交两种。外交是帮使者完成的,控制使者来到京都御所養(三角城上方),会出现如下指令;

献上:向朝廷贞物(一次最多1000两),提高朝廷对你的好感度(最高200)。

官位:向侧延申请官位、其政功率要看侧延对你的好感度,以及你的势力。一般有 30 多度域他便可申请关门。

调停:让朝廷出面为你渊解你与某个人名的矛盾,使其不再向你开战。

朝敌:让朝廷下诏,指定一个大名为朝廷公敌,让天下大名群起而攻之。

讨伐: 让朝廷下诏, 给你权力以朝廷的名义去讨伐一个大名

控制使者来到一个大名的主城(即该大名所在的城),会组现以下的命令;

问题:顺名思义,即与该大名结成同盟军。此项最好附上所金和宝物。

婚姻: 符自己的女儿继给通大名, 但并不会与该大名成为盟友, 具有提高友好度之用。

予切:与盟友解除问盟关系。但此命令最好别乱用、它会大幅度降低你都下的忠诚难。

胁迫;此项或功率较低。

贡物:向该城副大名进贡货物

接军:向盟盟申请提军

推举:这个新命令让你的雪友向朝廷为你推举官位。但该盟友的官位必须比休夫。

便者还看一个特殊的作用。就是可对野外歌族使用"取入"这菜指令,其作用就是说服该 武将做你的部下(当然还需要视)。

#### 其他指令

**『お賓者与大名品否有血缘关系』** 

战功:战功不仅可以常行使获得,而且可以通过从事各项农业、商业等工作来获得。战功不同、身份也不同。战功为0-50的为足转头、可带兵5×400;战功为50-100的为侍大将、可带兵5×500;战功为100-300的为部将、可带兵5×600;战功为300-500的为家老、可带兵5×750;战功为500的为宿老、可带兵5×900 再往上最大名、可带兵5×1000。

忠诚:提高特领的忠诚度只能带奖赏宝物或投予官位,所以出手一定**相慎重**。另外,特额的等级升高后,忠诚度也会有所上升。忠诚度高的特殊在战斗失败后不易被擒。

战斗力:分为是轻、骑马、铁炮和水军 4 个方面的能力。分别楼 E 级 < D 级 < C 级 < D 级 < A 级 < S 级 的 顺序递升。

#### 农业

农业上要选开垦工作。 开垦包括治水和开垦, 治水可以防止洪灾。 开垦在治理河川简 图的平原上可以开展水田, 在丘陵和水湄湖不到的地方可以鲜建垦田, 其粮食产量不及水田。

应尽量选用空地。否则, 在开垦之前要先花 1 个月的时间来铲除该地上原有的设施。 开垦分佃、水田、线、水田三线、水田三线 4 个档次, 所需金都为 200, 开垦时围从 2 个月到 4 个月不等。

## 商业

商业基进行城镇(町)和关所(关隘)的建造。这两种建筑的作用都基税收,只是收税的 方式和时间以及多少不同。主要的税收来自时,町独多,等级建高,收钱也越多,所以游戏初期应以建设町为主,以选速等集资金。卸造分3级,需金200,所需时间分别为一级2个月。 二级3个月,三级4个月

关隘只能逐在连通道器的地方, 建造后便手我军驻扎防守, 抵偏外敌, 建造关隘所需金50, 建流时间 2 个月、

#### 建设

建设工作比较丰富,包括建造村落、修建城池、改楼城池、修建冶炼屋、筑港和废弃等项、村落:蓄金 400,时间 2 个月,用于增加人口,每月增加强 1-

支城:需全 1000,时间 3 个月,用于增加人口,从而增加域池的系增长量。修建支域再在线驻扎器队,那队在支域时攻防大幅度提高。

改作:用改作总给主域理域防升等级之用、等级被高的城其领地越大、领地大意味有有更多的收入。每月需金30-60。这项指令很重要、游戏初期至少应有两人改作城池。

體治;当发生铁炮冶炼坊间事件后,建造冶炼村,使得每月有了铁炮收入,搬冷所需余400,时间3至4个月。

废止:舒除该地上原有的设施, 需耗时 1 个月

镇港:必要时才用。

#### 语略

游戏中谋略的使用悬靠间者完成,充当间者的人最好拥有忍者这一项职量。

内应: 出钱收买款方武将, 在垃圾时停止偏变

谋叛:便敌方一城主谋反独立。

(儀言: 散播流 方, 降級其也減度).

诱发:挑起另两个大名之间的战争。

■系: 将对方的武将昭系模。

搅乱:使敌人的部队混乱

工作:藏坏花成防度。

以上就是问者能使用的课略。这些命令都是需要钱的,所以由城时可多带点。

#### 个人能力

游戏中的个人能力共有 ■ 种、分别基:

农业、商业、建设:这三种能力有利于从水边三种工种、使其工作时间减短。

外交、费用:这两种能力在从书这项工作时可加强效果。

3般:使用铁炮攻击时,可进行点次攻击。

精爽:可使突击的威力加大(只能骑兵队可突击)

络络:可託足轻在晴天和阴天时使用火箭,成力远远大于普通的箭,还可使对方被攻击部队着火。倾雨天不能使用。

骑铁:可编成骑马快炮队。

提穴:攻場附升域门之用。原文有暗道的意思,攻域时可以越过印备部队直接攻打域门 (多数大名都有这项能力)。

#### 职业

职业有到策、忍者。茶人、情侣、切支丹(即基督教徒)5种、每一种职业都有其特殊能力,例如忍者的战美和智谋值很高。游戏中,个人能力与职业的取得都得依禁宣物。取满了上代的武将培养系统。

#### 家宜

游戏中家室种类多达 200 种,且功能非常诱人,如以下所示;

(1)书物册(由书物商人出售):

到术书:战斗能力增加,取得到豪职业。

马术书:取得硏突技能, 辅马等级上升, 逃跑成功率 100%。

炮术书:取得三股技能、快量技术上升。

兵法书:战斗、智谋能力增加。

俣术书: 寿命约加 1D 年。一级与主统功能据相同, 美低等级的还可少花些钱。

忍术书:战斗、智谋能力增加,取得忍者职业。

知识书: 智谋能力增加, 取得要用技能。

农政书:政治能力增加,取得农业技能。

外交书:政治、製裝能力增加,取得外交技器。

矿水书:披穴技能取得。

建筑书:政治能力增加、取得建设技能。

历史书:政治、战斗、智谋振力增加。

文学书:政治能力增加。

张教书:政治、智谋能力增加,取得僧侣职业。

單记物語:战斗,智谋能力增加,取得给格技能。

铉术书:学得拔穴技能。

商业书:政治能力上升,取得商业技能。

武器獎(武器商人出售)

武器:战斗能力增加,总经等级主升。

兵装品(防具):战斗能力增加,是轻等级上几

名马:战斗能力增加,骑马等级七升,取得警察技能,逃跑成功率 100%。

短筒:战斗能力增加、铁炮等级上升、取得铸铁技能。

(2)茶器(茶器商人出售);

蒸粉:政治舱与增加,取得蒸入职业。

(3) 珍品(珍品商人畫售);

绘画: 仅作为礼品。

他图:移动力增加。

算盘:政治能力增加,取得商业技能。

罗针盘: 故事力上升, 水渠等级上升。

上字號:成为切支丹,也就是著餐數誌。

香木: 仅作为礼品。

以上個是常见的家宝,此外还有南蛮时计(荷蛮商人情),大炮(大炮商人體),铁甲船(铁甲船商人售),这些物品全凭运气才能碰到。还有一种高级商人,除以上3种物品外,其他家宝他都有售,只是物品等级较高,挺昂贵的。其他商人还有京都商人、博多商人、界商人等。 其中一些宝物要在實數师来过之后才能购买。

#### 修行

在一些城市中,将领可以通过修行提高足轮、骑马、铁炮、水军的技能,以及增加"忍者" 减性,其中有:

移动力修行:山口坡、高水寺城

总者修行:现合章城(即安主城)

騎鞅修行:岩出山城

騎马條行:海津蘭

快炮修行:杂贺城

水军修行: 大河内城、汤敦城

足经修订:内城、闭崎城

#### 官位

游戏中设有丰富官位,上到正一位美自,下至正八位的主水佑,主疆佑,总计 500 余令,可以通过外交拾令中的官位向朝廷索取。此外另设有投职一项,只通过战争扩大领地而获得。其中征视大将军和管领在打下 20 座以上城池后可自动获得。要得关东管领须击败势轮域的上杉完致(或鲁目由城的上杉谦信),要得奥州探围须击败防鼻的伊达晴宗,统一中国后可领西姆探题,统一九州后可领九州探题,击败入保印城的安东家后可领羽州探题。每获得一个投职,所有人名与你的友好度会增加 5—10 点。大名担任的官职与登用武将也大有关系,所以要多去朝廷跑跑。

#### 战斗系统

故中风格与伯长系列以前各代有很大不同。在战略而而时,可以看见一支支部队在他 图上行动、且速度缓慢。不管敌域离你相远,你都可以进攻,但果你的补给线很充实,又不怕 中途偷袭的远。

补给:在作战时可随时对解队进行补充,包括兵士、粮食、马匹、铁炮、这一点非常接近重

要。实际上补给在真实的战争中非常重要,常需是补给决定了一场战役成败,而以前各类战略游戏都没有福补给的重要性表现出来,游戏在这一点主表现很不错。

战斗时,最多一名武将带领5个小队,每个小队根据武将身份的不同,上腿也不同。辖 老和大可达 1000 人,而是转头则只有300 人。战斗时尽量把前排放置为骑兵,而后面放置 足轮或铁炮兵。在温坡中,铁塘的城力比上一代大大增强。若武将再有能力"三岭",一个同 合便可给同等级部队致命打击。

攻城可以说是力求再实。在游戏中,攻城战相当困难、若能力不强或战术不当即使多于敌人物信兵力仍有可能效此,是苍者所见战略游戏中战难的一个。不过游戏的本意,不是攻城,而是"围城"。不知制下听说过羽柴秀青久圆小田原城没有,最终小田原城兵都粮尽而被攻敌,这在游戏中得到相当好的体理。我因古代伟大兵法家孙子云"下下蒙看,攻城也"。所以用部队将珊河团围住、此珊的兵、粮、金、将都不再增加,且不能攻击,土气、粮不断下降,最终全被困死在内,城不攻自帅。这一点相当接近真实

而且,有些时候被钢的域上还会主动战域。游戏中还有一些盘距在各地豪族,可派人收之或令都队击之,收之为上。时不时还有农民起义、·向崇集动等,这时可分别加以镇压。

#### 战斗

战斗中每位将领数多可率领5支部队,每支部队可设为足轻、得兵、快炮或惰铁中的任何一种,如果有条件的话,还可以装备大炮或铁甲船一一号部队为主帅所在的部队,一旦这支部队被击退或者已万上任为电明全军撤退。另外,那队断粮会出现遇兵,短领几天,一支散手人的大军就会上湖瓦解。因此,兵马未动,却记粮盘先行

战斗分为野战和攻城战两种

在野战中,是轻队的进攻分通常、一齐和号简 3 种,会烙烙的将领在确天或阳天还可发射火而攻击敌人。骑兵队的进攻分为通常、一齐和突击(只限于会骑突的将领),不过,骑兵队的前面一旦有己方的部队,它将无法向敌人发起进攻,骑兵队应放在整个编队的第一样,使烟队如遇两天或清天就无法向敌军发起有效的游戏,放战好与其他部队措置重用。骑铁队战攻击力敌强,被灵活的部队。可辨只有会背铁的将领才能组队。水军队的进攻手段仅号11一种,破力较弱,应尽量避免与举生的战军交战。此外,在战斗中还可以使用不少计策;混乱(使敌军部队丧失行动能力)、提衅(使敌军部队失去控制,全部冲上来与我军决战)、河盛(即海寨,同样使敌军丧失行动能力)、加火(只能在骑天或阴天使用)、一喝(使我军混乱或酒楼的部队复顺,不过对着火的部队无效)。野战共打5个回台,不分胜负的活将等到下个月得开战,可以利用这段时间用设备队补充人员和粮食方面的消耗。一齐进攻侵粮下同种类船的部队。是轻队和铁炮队无法一齐进攻。尽量考虑从背后或侧面向敌人发起进攻。这样第一向中敌人将完全处于被动扶打的局面。并且我方部队不会有任何伤害。十年在战斗中有着至关重调的作用,击退敌调的一支部队或者一次使用计策成功都将提升我军的士气,同时降低敌军的士气

在攻域战中,通过攻击使对方率见的防御度为止,则省破域。在温往本丸的途中与有好几道域付,攻门可用通常,放火和开门三种方法。域他的防御度越离,并引的成功率越低,用 忍者去实施并门会大大提高成功率。较大城池的攻域战将持续 15 天,小城为 10 天。最后 攻破本丸的将领会增加许多战功,是让爱得升等级的好机会。孙子曰"知己知彼,召战不陷",进攻之病光应侦察敌城,作好内应、谋叛,搞几次破坏工作,智然进攻只会得得损兵损将,头镞血温。攻城时机的掌螺也很有学问, 敢好在敌军出征或敌城强灾时发起进攻,保证你事事功绪。如果对方域中确实兵多将广,一时半会几个不下来,不妨把它四面围住,等到城内弹尽粮绝后,城中的兵士数目会锐减,而且对方的将领也会投降到你的阵器。顺便说一下,围城时不妨派出些搞建设、农业或商业的将领,甚至可以是运输队,这样大部队可以再去攻打别的城市。

战斗中撤退的兵士分为死、伤两种、其中伤兵可以在城市中恢复。

辦及中雙場武得有 700 多名。其中越后的上杉賺衛(即長尾景虎)及其圖下轉崎景家的 辦兵攻击力十分並入, 万万不可直慢其謎, 甲斐守护武田信玄会一指影法師, 一号翻队撤退 后帅旗会移交到二号部队, 也就是说你必须击退判所有的 5 支部队, 主帅才会撤退。本愿专 显如经常会在与之交恶的大名域池附近组织一向宗起义, 如果你不想去对付一批义一批的 赴后继向你清楽的预商, 记得保持個他的友好度

### 三、游戏心得

- (1)朝廷是位于《秦城的上方一座类似图域般的建筑。负责接得使者的大臣由秋宫捷 载暮欢茶具, 翡亭晴季最中意洋货, 劝修寺晴求爱收藏美术品, 投售所好将无往而不利。
  - (2)在一些地区有"马产地"、"金山"(分皿細),可派都队占领,增加收入。

# 星际战将之革命

# Star Command: Revolution

## 一、温戏简介

这基由 Metropolis Digital 制作, GT Interactive 公司发行的一部即时战略游戏大作。游戏制作相当精美, 构思和创意里也有很多独创的地方。

## 二、完全攻略

## 战役模式(campaign)

这种模式是游戏恰玩家安排的任务关。游戏共育30个任务,分为3個不同的游戏器线,每个种粮各有一条。但这三条路线是选在一种的,侧30个任务指挥一个种较,然后再指挥另一个侧截、游戏中的每一个任务都是在一个独立的大地图中。在不同的任务之间,也就是不同的理图之间都有一个时空之门(通常都是在地图边缘的一个蓝色的发光区域)将其连接起来,存盘的功能就具能在玩家的再想进入时它之间的时候自动进行。但是有意思的是这里面玩家不用把一个任务完成之后才能进入下一个任务,只要得眼找到了时空之间,进入下一个环域,就可以进行下一个任务。但是具有味噌能够过去,现有的资源也可以带过去,但是其他的战舰和基地都不能带过去。换句话说,玩家的母舰可以在不同的区域之间自由地来往,当某一个地图里资源量乏时你可以到到的地图里采集一点儿再回来,当然这也是

有危险的。

#### 战斗模式(battle)

这种模式基联同对故模式。可通过局域障或者上内际互联例与对手一较离影。所时在 这里面也提供单机模似联线对战的功能。与电脑较量。游戏中没有提供难度选择。但基提供 了不同的地图。而在这些地图里的电脑的人工智能等级是不同的。游戏就是这样来提供不同 的难度。在你选择地图的时候、每一个地面的旁边都标明了此地图中的人工智能等级。在 此模式中不能存盘。

## 游戏的主画面

- (1) 鼓左上方趋数个的小周围。
- (2)小地图下面的一块区域是当前选定单元的各种属性。有边的横条的指示从上到下是装甲(shield)、引擎(engine)、技术(rech)和可控性(control)。上面的文字说明了这个单元的一些特性。比如是继理船的话会显示他的特性是恢复其他船具的装甲值;如果是攻击性的战舰则会显示出它的攻击是破坏敌人的装甲(shield damage)还是破坏敌人的可控性(control damage)等。这在游戏里是有很大区别的、因为如果装甲完全损坏后战舰会爆炸。而可控性完全损坏后敌人的战舰就"投降"了、变成了玩家方面的都队。
- (3) 再下面的部分是玩家個資源显示。游戏中共有 5 种资源。在最左边的一种是最基本的资源。叫做"Solinite"。修建所有的基地、建筑和战舰都需要消耗这种资源。

目前到底需要哪种资源?将限标移动到最下面的装置列表上的任意一种装置或战舰上,这时在资源图上会出现两条很小的就色显示。表示绝流这种装置需要消耗的资源量。一条出现在基本的资源"Soliane"上,另外一条出现在其中的一条色带上,该条色带表示的资源就是玩家的种族所需要的那种资源。

其余的 4 种资源分别对应了 4 个种族的需要。也就是说,只要选定了某一个种族之后, 维建某一个设施将消耗其中的一种资源和基础资源(Solinite)。所以玩家在让母现去搜集资源时一定署有的放矢,其他的三种资源……

- (4)最左下角的圆形表示现在你的时间最否达到了可以制造新单位的时候。当这个圆形区域边成绿色的时候就表示玩家可以建造一个新的装置或战舰了,造出来之后此区域会要成红色,这时即使你的资源很充足,也无法再造出新的战舰。这个区域会从很暗的红色越变越明亮,最后再次成为绿色。
- (5) 图形旁边的区域表示现在玩家的种族、游戏中一共有 4 种种族: Computrons. Nomads, Triumverits 和 Terrans。4 个种族各有不同的特性, 他们的理队也都不一样, 这也使的效的内容变得相当主席。
- (6) 雕雕下方的长条显示的是供玩家修饰的各种装置和设施。最基本的总是上面一排 左边的主幕地,修了它之后才能修建划的装置。然后是下面一排最左旋的研究中心。建造 出研究中心后,让你的母脱靠近研究中心,它会问动"学习"技术,然后玩家才能够建其他的 各种高级装备。

#### 維熱

战前要了圖各个种族的各种装置的作用。它们的长处和短处, 否则玩起来的时候会吃得 148 大的亏, 镀镍在你和敌人的兵力一样多的时候也打他不过。

以下以 Computrons 种族为例。一开始体以有一个母舰(Mother Ship)和一些资源、先把限标移到屏幕下面上基地(Computrons Ship)上、介育资源显示表上自己显满要的哪种资源、先修一个主机地,然后是主基地下面的研究中心(Programong)。研究中心修建的地方应该是在禁运玩家需要的紧源的附近。这样,你就让母舰移动到它的旁边,既可以继续搜集室贵的资源,同时母舰会自动从研究中心那里学习到更新的知识,过一会下面的设施表上就会出现新的设施、最好是先修两个研究中心,中间格开的距离应该附好可以放下母舰,这样将母舰放在两个研究中心的中間,学习的速度会揭高一倍。接下来要遭一,两艘 XPLR,因为常常遇到有的 Solinite 资源是聚成一个团的。母舰光法直接采集,需要用 XPLR 来把它打碎(用右键)。剩下来就是准备种各样的其他的战舰了。这些战幅也要放到两个研究中心旁边,它们会自动生升级。升级之后战舰的各种制性都会提升。这样只能够升到第四级(级别可以从左边的战舰的图标下面看到),以后还可以通过战斗继续升级。好了,开始战斗吧!

游戏中还会遇到一种特殊的情况。有时似乎已经无路可靠了。所有的地方那是死路。但是地图上还有地方没有形路出来。任务也还没有完成。这是游戏中的另外一个特殊的地方。这时玩家需要用到传送台(Teleport)。在你不能到达的区域和现在的区域之间一定有一个地方的棒群物比较薄,从这边能够看到另一边。但是就是过不去。这时要将我方所现开过来。到这常适谐的地方。然后就修一个传送台。由于传送台峰建的范围是以母都为中心的屏幕上任何位置。因此可以将传送台楼到雕得物的另外一边去。然后就可以用它来传送我方就则(包括母晚)了。最好是在障碍物圈边都修一个传送台。这样俊用起来很方便。如果在障碍物的另一边有敌人的建筑或战艘占法了位置。可以让缺空母都(Distablator Carrieer)来推毁它。它上面的小型战舰可以等过降两物对敌人进行攻击。

## 游戏的操作

玩好谢戏的前提是要对4个种族的特点和装备性瘤、使用方法有所了解。

因为每个种族都拥有一些独特的技术目特点、支持者不同的战术方法。Terrana(对应 左下角的国际)族的渗透者运兵车(Infiltrator Carrier)主要制破坏敌人髋队的 Control 指标。 从而能够将其据为已有。但是他们的太空战力直接消灭敌人并且火力很强。他们能够修理 tech 值从而有效地对抗 Computeon 族,并且可以使用开关船(Switcher)迅速变换小型战舰 和设施的位置。他们的一个优势是训练、命令你的部队射击模拟目标(Target),就能够把 你的個队迅速升级到 7 级,从而形成强大的战斗力。如果想快速而且节省资源地消灭敌人。 你可以使用大批的(20 个在有)人空被治:如果想得获敌人的战圈。只能使用都能者运兵车。

Computrons(对应左上角的图标)族權长维維护甲和迅速摆脱危险。他们以破坏 Tech 指标为主,这种特性对于防卫 Normad 的那队被其有效、使其太空战士不能引爆。他们的反 射武器(Reflex Weapon) 在攻击密集的敌人时具有强大的疲力。折叠空间(Foldspace) 是非 常强有力的攻击武器。其他的装备由于需要首先破坏掉 tech. 然后才会去破坏护甲,所以其 攻击效率不高

Normads(对应有上售的関标)族侧直接破坏护甲,拥有成为较大的远程鱼雷和性能极好的栅光防御武器。他们的 NOM 航空母景(NOM Carrier)直接破坏敌人的护甲,因而能够快

速歼灭敌人。他们拥有的发动机修理技术(Engine Repair)是对付 Triumverite 种族的不可 缺少的技术。其多射束武器 Mass - Driver 成力无比, 其另外一个有特色的装备是太空战士 发达器(Droid launcher), 这个圆备能够向运业传送太空战士(Bomb Droid), 太空战士能够自 嫌, 用于双击大批的敌方太空战士报有效。相比之下, Nomada 的装备是主要的选攻武器, 他 们的弱点是一旦 tech 指标被破坏就会削弱战斗力。

Triumverites(对应有下角的图标)族则惯于被坏敌人的发动机来粗止敌人前进,然后将其消灭。他们能够继续 Control 指标,使用 3 个 Re---Master 就體阻止 一次群 Computron 族 准选者俘获你的部队 因为 Omai 故由不会成为点做光地的攻击目标并且可以对敌人进行猛烈地逃程攻击,因而是构筑防御系统的首选设施。他们的 Omai 修理船也是一个非常好 圆装置, 它传送的修理矩阵可以修复作用区域内拥有战舰的护理、发动机、技术及控制指标,从 II能保证你的远方的部队极其强大。

#### 武遇

#### Nomad 神道的說明

(1)炸棒站(Bomb); 定體点前在炸業結上, 可以輻射状地酸坏其附近所有製备的使用。 特点:炸弹站能在紧急事件中迅速打击敌人的部队或者用于扭转战局。

弱点: 健健炸弹站会充分消耗你的生产资料,并且存在一个问题: 由于生产时间长, 敌人有足够的时间攻击你。

(2)太空战士建设者(Droid Builder);这种设施允许你在其附近建造 Nornad 集的太空战士。

特点: 太空战士进设者允许你建造相对较便宜的太空战士。如果你缺乏 Radioactive Asteroids 资源, 并且不打算掌握其他种族的技术, 那么有太空战士工厂是够了。

弱点:这种装置不是战斗部队。同时,如果你的敌人了解你在建造太空战士,他们就会 建造电磁脉冲发射器以摧毁你的太空战士部队。

(3)太空战士(Butlemech):这个装备可以发射制导武器破坏敌人的护甲。

特点:太空战士价格便食,并且制造速度快。温到更高的线别时,它的数坏力更大。

虧点:太空战士容易受到电磁脉冲发射器包持殊太空战士的攻击。

(4)炸弹型太空战士(Bomb Droid):这种部队的射击火力能够破坏敌人的护甲。即使在它被摆毁的瞬间,它余下的 tech 也可以严重换破坏敌人的护甲。

特点:炸弹型太空战上廉价、并且对于不能选择太空战士作为目标, Droid 爱射器经常需要足够的炸弹型太空战士才能充分发挥效能。

别点:炸弹型太空战士是容易受到电磁脉冲发射器和高级太空战士进行的 tech 破坏。

(5)鱼面基地(Torpedo Base);这个设施允许你建造鱼高。

特点:能够在整个游戏区域范围内射击对于。

期点:这种设施不是战斗部队。它的尺寸大,容易使到核导弹的攻击。

(6)負債(Torpedo);負債權从負債基地发射出來,并且在整个游戏区域范劃沉重地打击 数人护甲。

特点: 色售以辐射状的方式破坏敌人的护理, 在你的部队不能达到的地方, 使用它很理 150

想、它在与 Computron 的反射武器结合起来运用时、非常有用。

弱点: 生产负省的何期最要消耗你很多的生产资料。同时, 对手能翻造点蒙光炮以反击 负带的效能。

#### Triamverite 族的战舰

(1)Trium 塞地(Trium Base):这种设施将增加你的生产速度。新近建潭的 Triumverite 故觀出现在 Trium 基地附近。

特点: 德设 Trium 基地是在建设 Triumverite 技术设施中的第一个步骤。这个种联将允许你修理发动机, 并往为部队提高等级。典型的 Triumverite 策略局使用欺骗。

射点:Trumverite 損怕負債和高級太空战士。

(2) 檢察機(Tri-Scout):它能攻击敌人和炸开 Solinite 包。

特点:侦察快速船对手打击太空战士来说很有用。

利点:这种装备主要被设计用来炸升 Solinite 包, 四两不像其他的战斗都从那样有攻击力。

(3) Re - Master: 可以條理被破坏了挖膿性能的放稅。

特点:这种战船是对抗 Tectan 控制破器的一种强有力的手段。三个 Re—Mastet 就能 阻止…大群豫选者体获你的部队。

弱点:这种设施不是骰车部队,并且仅仅用于对抗敌人破坏控制属性的部队。

(4)無情者(Harassee);原情者可以发射一个远程的血浆小球破坏敌人的护甲。

特点:这种战略对于摧毁静止目标或者敌人的基地来说很有用。每 Oblinerati 结合起理 格产生十分摄大的攻击力。

弱点: 傾脑者不适合用于对付太空战士都近距离战斗。

(5) 應身故機(Cloaker): 應身故親不会在对手小地因上显示出来。这种装备可以发射血浆武器。

特点:或组的隐身战舰可以被用来实施突然提出。隐身战圈可以被用来与 Terran 的开 类船与 Computron 的传送门结合起来, 把你的整个舰队悄悄地潜入敌人基地之中。

弱点:隐身战舰的隐身能力是以牺牲武器攻击力为代价的。

(6)毁灭者((Miterator):毁灭者可以对敌人战舰的发动机造成严重的破坏。

特点:毁灭者可以用来降低敌人推进的運運,将其与 Omna 战士、烦恼者结合使用,可以获得很好的效果。因为相比之下、设施的引擎值比较低,所以使用毁灭者袭击敌人基地是一种好的办法。

弱点: 如果敌人建造了 Nomad 的发动机作理船,这种装备就会变得不是特别有效。

(7)破坏器(Devastator):破坏器发射辐射状的武器,爆破敌人的血浆。

特点: 链环器的辐射状爆炸武器可以有效地打击 Nomad 的太空战士部队或者密集编队的战舰。 磁环器可以使用来与 Re--Master 与 Terran 的目标结结合起来使用,以便你的所有部队提高到最高等级(第2级)。

弱点:在一对一的战斗中,被坏器不如攻击集群目标有效。

(8)毁灭者运载船(Oblinerari):毁灭者运载船可以远程释放战士破坏敌方战舰的发动

饥.

特点: 毁灭者运载船样放的截上能便敌人的都队停滞不前, 并且消灭他们。这样做可以 制止敌人侦察你的基地、学好你的舰队的性质、毁灭者运藏船与领值者或者 Terran 的渗透 者结合起来使用, 可以取得良好的效果。

弱点:这种装备易受攻击,在近距离战斗时需要护肚舰保护。

#### Triumverite 设施

(1) Friumverite 基地(Eduplex):这种设施可以训练邻近的 Triumverite 蘇默。当你的母親与 Eduplex 邻近时, 她将学习新的 Triumverite 技术。

特点(这种设施可以提高 Triumverite 邮款的等级,并且对学习 Triumverite 技术来说是 必不可少的。它是你在构筑了 Triumverite 基地之后应该建设的第一个设施。

弱点:在战斗中,这种设施不参与抗击。

(2)Obliteroid(类似于导弹发射塔)——这种设施可以向敌人的部队发射 3 東血浆武器, 確坏其发动机。

特点:Obliteroid 可以有效地阻止敌人的部队窥视你的基础。

弱点:Nomad 的发动机修理栅能降低这种设施的效能。

(3)Omm 战士: Omni 战士不会成为点卿加炮的攻击目标。它可以在很远的范围瞄准敌人并进行猛烈攻击。

特点:Cenni 故古在保卫体的基地免遭敌人破坏方面很有用。它与其他发动机破坏部队结合起来使用,可以达到报好的效果。可以利用 Terran 并关船来传送一批。

(4)太空战士工厂(Droidum);这种设施允许你在其附近建造 Triumverite 太空战士部队。

特点:太空战士工厂允许你建造 5 名太空战士。太空战士价格便宜;如果你的 Plasma 资源储备较少,并且不打算建设任何其他种族的技术设施,太空战士工厂是一种很好的设施。

弱点:这种设施不是战斗部队。如果你的敌人了解你在建设太空战士,他们就会建造电磁脉冲发射器或者高级太空战士以摧毁你的太空战士部队。

(5)太空战士(Ceuloid):这种装备发射火箭破坏敌人的护甲。Ceuloid 比其他类型的太空战士有一个更大的扫描范围。

特点: Oculoid 价格便宜, 生产迅速。更高级别的 Oculoid, 也可以破坏敌人的发动机。

弱点:Oculoids 容易愛到电磁脉冲发射器和温级太空战士的攻击。

(6)选量者(Evaser):选避量不会成为战舰的攻击目标;具育航空母舰,促進以及太空战士可以攻击逃避者。选避者的攻击火力较弱。

特点:选盟者可以用于封闭基地的入口。

弱点;选署者攻击非战舰类装备时,火力不济。

(7)修理矩阵(Repair Matrix)——炸理矩阵允许你遗造 Omni 修理船。

特点:可以在整个游戏区域范围内,保持体战斗中的部队的生命力。

粉点:这种设施不是战斗部队。它的尺寸大、容易受到核特弹船的攻击。

152

(8)Ommi 鲜理船:在指定一个目标区域之后,Omni 鲜理船将传送修理署降并恢复作用 区域所有战舰的护理、发动机、技术以及挖制系统值。

特点:Omni 作用船能使你的部队变得被共强大

弱点: 当没有部队供它峰里时, Omni 修理器能不是那么有效用了。

## Terran 种族的战舰

(1)Terran 基地(Terran Base):这种设施将增加生产速度、新近生产的战舰出现在 Terran 基地附近。

特点:建设 Terran 基地量等一个步骤。选择这个种放,将允许你修理 rech 值,进行远程 打击,迅速增加你的部队的级别,并且可以交换战舰和设施的位置。Terran 覆略是迅速地 重新定位僵们的母舰,以便获取足够的资源来建立起一支配有渗透者运兵车的强大舰队。

弱点:Triumverite 控制修理船能使控制破坏策略无效。

(2)探求嘅(Explorer):这种装备发射导弹破坏敌人的护甲。它也能炸开 Solinite 包, 以 便母脫开采。

特点: 極電視可以快速移動并其能够发射导弹。这种性能对于追對敌人關队來说很有用。

弱点:这种装备被设计排来炸开 Solinne 包、因而不像其她的战斗部队那样有攻击力。

(3)Tech 修复器(Tech Fixer-Tech)修复器可以把敌方的 tech 破坏蜂理好。

特点:这种装备是对抗 Colputron tech 破坏器的一种强大的技术要备。

弱点:这种装备不量战斗部队,并且只能用于恢复 Tech 指标。

(4) 并关赖(Switcher):这种装备允许你以交换已方同等尺寸的战舰和设施的位置。你可以用它与 Computron 的传送门结合起来,向任何空间位置运输整个舰队。

弱点:这种装备不是战斗都队。而且它仅仅可以与相等尺寸的战舰或者设施交换位置。

(5)核导弹战舰(Nuker):核导弹战舰一次可以发射一枚辐射状的导弹,其爆炸力对敌方的设施具有很大破坏力。

特点:核等弹战舰是用于摧毁敌方设施的最好的进攻性武器装备。它对敌人空间折叠 器也是一个极好的反击武器。

弱点: 在对敌方战舰的攻击中, 核导弹战舰不是有效手段,

(6)ROC4 战舰;可以向敌人的作战部队发射火箭。

特点: ROX4 擅长攻击那些企图躲避或者利用传送门逃跑的敌人作战部队。达到第七个级别时, ROX4 能够同时发射 4 枚火箭。

利点: 作较低的级别主, ROC4 与大多数战舰相比更弱。

(7)渗透者(Infiltrator):渗透者可以向敌人的设施发射火箭。

特点:这种装备具有重要的战略用途。当与渗透者运兵车和受控制飞行器结合使用时,能俘获对手的许多作战部队,并使用 Computron 的传递门来传递新近获取的作战部队,使其快速脱离跨境。

弱点:太空战上和快速的战艦能够躲避渗透着研发射的火箭。

(8)豫选者运兵车(Infiltrator Carrier):豫选者的运兵车可运载 3 个渗透者, 并可进行运

保破坏控制属性的活动,

特点:渗透者运运率基保护基地和远距离政市的极好装备,配有多个渗进者运兵车的舰队,将具有强大的政治力。

利点:这种装备移动速度慢,容易受到攻击,在近战时需要配备一定数**值的护**卫院加以保护。

#### Terran 族的设施

(1)学院(Academy):这种设施训练附近的 Terran 部队。当你的排舰与学院邻近时,它将学习新的 Terran 被专有技术。

特点: 这种设施可以提高 Terran 部队的等级,并且对于学习 Terran 技术来说是必要的。 它应该是在陶瓷了 Terran 基地之后建设的第三种设施。

弱点:在战斗中,这种设施不参与抗击。

(2)导弹圈地(Missile Base);导弹基地可以使用两个发射管发射火箭。

特点:这种设施能利用它的远程优点来拒敌下于里之外,保护其他设施不受破坏。它与 折关船结合使用可产生思想不到的效果。

弱点:这种设施容易受到核导弹战舰的攻击。

(3)目标模拟器(Target):我方战舰可以通过进攻这个设施来提高等级。

特点:这个设施可帮勧部队在非战争情况于获得经验,以便升级。这时利用 Computern 的护甲能复能对它进行修复,以便能够得到疆大限度的收益。

利点:这种设施是提高经验的一种重要侧方法。

(4)太空战上司令部(Droid HQ);这种设施可建造 Terran 的太宫战士,他回回横样机像字帧员那样。新生产的战士出现在司令部的附近。

特点:司令繼允许你建產太空成士 Droids。他们价格便宜;如果你的晶体资源储备不足,并且也不打算继设任何种族的技术设施,那么太空战士司令部县最好的设施。

利点:这种设施不是战斗部队。同时,如果你的敌人了疆你在建设太空战士,他们就可能建造电磁波脉冲发射器或者高级太空战士,显指发太空战士部队。

(5)太空战士(M-160):这种部队配有一只火箭筒可以发射火箭。高级钢的 M-160 具有更多的优点。

特点:M-160 价格便宜,生产迅速。

啊点:太空战士容易受到敌人电磁脉冲发射器和高级太空战士的攻击。

(6)高級太空战士(Special Opa):高级太空战士被设计或用来摧毁敌方的太空战士。它可以运程发射小球破坏敌人的护甲,高级太空战士可以沉重地打击敌人的太空战士,但是对于敌人的设施的破坏力并不严重。

特点:高级太空战士用非打击对手的太空战士很理想。

稍点:高级太空战士对于僵他类型的敌人设施没有多大威胁力。

(7)控制中心(StatCon);这种设施可建造受控制的飞行器,对敌人实施远程打击。

特点:可以在整个战场范围内打击对手。

弱点:这种实施不是战斗部队。它的结构尺寸大,容易受到核导弹战舰的攻击。

154

(8)要控制的飞行器(Controller)——建设受控制的飞行器并指明置攻击对象,它就会 从控制中心出发并且向目标飞去,它的爆炸力可以沉重地打击敌人。

特点:在你的部队不能达到的地方,使用受控制的支行器打击敌人,可以取得理想的效果。将它与维通者和渗透者运换车结合起来运用,可以形成强大的攻击力。

弱点:使用受控制的飞行器将消耗你確實**測**數备。对手能速造点激光炮舰以降低受控制的飞行器的攻击效能。

# 异星搜奇

## The Dig

## 一、游戏简介

这款由 Lucus Arts 公司推出的游戏由雕皮尔伯格指导。故事讲的是 3 相字就员, 美国太空总置的罗(Poster Low), 地质学家 布林克(Ludger Brink), 女记者罗宾丝(Maggie Robbins), 华命调查一雕未知的陨石。在深入调查之后, 发现它是个太空飞行器。用于好奇, 他们启动了它, 结果被送到一个奇怪的行星上。通讯器失灵, 飞行器损毁, 追使他们只能另寻出路。更糟的是布林里在一次意外中丧生, 罗和罗宾丝又产生了误会……。该游戏在聊情上明整有新皮尔伯格特雕画琢的影子, 科幻味十足, 而且游戏中大量的动画和对话, 更让人产生知看电影般的感觉。游戏采用了《慢速天龙》中的 320×260×256 色 SCUMM 系统, 并穿插以 3D 动画。这样的手法对声卡斯来说自然是驾轻载独的, 其表现虽不比现今一些图形管险游戏的画面华丽, 但也具出色、其操作界面十分友好目而便。

#### 二、安全攻略

太空青軟阿提拉爾石发布最新消息众所调知。由柏尼欧外太空观视战发现,以阿提拉 (Attila)命名的巨大陨石将在三个型期后与地球发生大碰撞。由于此事已在全球引起极大 恐慌,美国太空总署昨天往开了特别新闻发布台。会上太空署再称将派出一支由五名精英 队员组成的特别行动队前往太空,以阻止两星相撞的发生。

据众看科学家的精密计算结果表明,如果都陨石完全纬圈,数飞的碎片仍会对地球表面造成不小的伤害。因此太空暂决定在陨石的两个定点上实施爆破,利用适当咖啡炸力使陨石 确离轨道。据发言人声称,如果计划成功,今后在瞬期的夜空中将会出现两个月亮。让我们记住这五位勇敢队员的名字:

模队:BostonLow, 优秀的军事专家

队员: Maggie 罗裳丝、语言学家 Kenflorden 资深飞行员 Ludge 作林克、著名考古学家 Curamiles 运输专家

#### 第一章 经膨胀效

在经过充分的准备后,由罗带领的特别行动队被送上了太空。到达目的地后,罗、罗宾丝,还有布林克组成的登陆小组离开了航天飞机,开始按计划行动。

罗打开通讯器(PenUltima)、联系(Comm.)上负责数运的 Milesa 让她操作机械手格航天飞机货仓内的飞行工具剂(Flying Pig)放入太空。带着它、型的套贴小组来到了刚石表面。罗打升飞行工具器。散出了 a. 市两组炸弹和一把铲子(Shavel)。以及无量力挖掘机(Zero-G Digger)。在陨石有七方的 Quadrant 2. 用光重力挖燃机将目标点的地表(Target Surface)铲开,并同布林克一间将 o. 炸弹安装在裸露的土壤(Dir()中, 然后期朝起(Arming Key) 启动身梯装置。再组 Quadrant 3. 接着安上仓炸弹并删倒起启动。一切准备就结后, 大家迅速返河航天飞机势, 用通讯器联系飞行员博整让他准备引爆。当三人返回连舱、来到安全区后, 博普引爆了炸弹、将陨石炸离了轨道。任务结束了一些肺小组又回到了陨石表面。爆炸特限石炸开了一条大腿腿, 探不见底, 出于好奇, 他们一致决定进去探个宽宽。在罗的带领下, 三人向裂缝深处慢慢换款, 无意间罗发现石壁上有块金属板(Metallic Plate)。显然这不是天然形成的, 而是人工制品。罗下意识地轻推了一下金属板, 金属板竟陷入石壁中, 全无踪影。

事情真是越来越有趣了。经过一番仔细搜索,罗共发现了 3 个不明爽由场(Odd Projection)。用元重力挖掘机一一挖开,下面整义是 3 块金属板。轮轮一推、也都陷入石块之中,只是左下角的一个陷入后置下一个洞口可靠人进入(Dark Tunnel)。作为队长。罗自然率光冲了进去。

陨石的内部是它的。而且十分开阔、还有一个五星基度(Pedestal)。在它的周围散落者情才被推进来的四块金属板。哪也最感让罗在基度方形的凹印上玩起了拼图游戏。没摆养儿下、罗就成功地把四块金属板拼成了一个完整的正方形。忽然。金属板变成了三角形、放出万道金光、突织成一张光闸。刹时、随着化成一颗透明水品般的物体。并高速运转起来、截着他们渐渐运售了地球……

## 第二章 初挥异基

这个原球上的大气成份与地球相似,于是大家脱去太空服,行动也方便多了。布休克不肯最从罗的命令,他认为在这种情况下,应该由身为考古学家的他来领队,因此和罗争执起来,率好罗翻续站在罗波边,总算暂时保住了罗领队的地位一搜索之后,他们发现了4个比较有趣的地方——并附处为中央平台(Duis),左边有个太空船的模数(Wrench),看边是个陡坡(Dirt Rang),上边则是一处坟堆(Grave)。

在太空船晚数内, 罗发现头上有捆电线比较显跟(Hanging Wire), 就顺手把它扯了下来。不料突然飘出一道蓝光飞来飞去, 消失后留下一把木雕手杖(Engraved Rod)... 罗实在想不出个究竟, 还是先把手杖捆电线收起来再说吧。罗又从一旁的看了(Chest)里找到一个运筹蓝光的等向装置(Device)。

在推續不哪生物情態的坟地里、罗找到了一只巨牙(Tusk)。为了搜寻更多的线索,罗又用铲子铲开坟地(Grave)找到了一块颚骨(Jaw Bone)。

陡坡的斜度相当大、看来没办法上去。罗不理布林克的冷嘲热讽、全出雕像的导向装置。只见装置上的箭头指向地面上的一个土地。挖开一者原来是以手侧(Braceles)。

回到中央平台, 那道奇怪的截光又出现了。一阵狂舞之后, 消失在地面上的小土堆中。于是罗和布林克轮流用铲于挖开土堆上的小洞(Snull Hole), 就在布林克挖道的一瞬间, 地面突然裂开一个大锅, 布林克失是跌了下去, 罗和罗宾丝连忙下去教他。可惜天炉英才, 布156

林克已经一命鸣呼了。悲伤之奈,罗宾致决定自由搜索他处,而罗则慰继续深入勘察这里。 他们的意见无法说一,只好分头行动,整洲讯器保持联络

相称党死了,罗奥丝走了、"切都是那么不如意,但要依然决心要把事情测餐清楚。可见一下四周,该里像是个中枢大厅,周钢环绕着五扇繁闭的大门(Sealed Door)。一条黑暗的遗道(Dark Furnel)和一道向下的斜坡(Ramp)。罗在地上挽到了一块类似陨石上的那种金融板(Plate)。罗想这大概就是此星球的动力装置了吧。但如何让它恢复原状呢?仔细观察后,罗发现在光线底都有一块透镜(Unattached Lens),估计光线偏离是由于这块透镜的移位造成的,那把它放同原处才行。于是罗在中间的控制台(Conteol Panel)用看边的五个方向按钮输入电光夹的运行方向——左,左,左,左,下,下,中,上,上,上,上,上,上,上,中,最后按一下左边的三角形按银(Triangular Button),操纵电光类把透镜放回了原处。终于将三道光聚在一起,罗听到了阻器运转的声音,看来一切正常了。

回到哪怄大厅,罗试着在每一道门的控制板(Panel)上输入紫色手杖上看到的图案,终于在试到黑暗通道左边的那颗大门时,有了反应一几道电光闪过,门打开了一选人后,要看到正中有个奇怪的三角柱,上面还有个整圈接错,但手一按,从左边的轨道模束一个蓝色球体,罗想这一定就是这个星球上的交通工具吧

硬青头废钻进去, 愿, 不错, 穿梭干异星的海底或是别有一番风味。 不久罗就来到了 个小岛上。

## 第三章 展馆排出

这里有两扇小门、型费子允单二度之为也没打开它们(Weakened Door)和(Ruined Door)。向外(Outside)走来河海边、发现埋土有块海龟化石(Fossil)。这时,海里钻出只海龟爬到岸上,正想上前抓住它看看与地球上的有什么区别,突然海中智出茶可怕的大海怪,一口呵能海龟,拖入海里,森把罗吓傻子,还是赶快离开这些非之地吧!

向上走穿过拱门,罗找疆一座商楼的装置(Strange Device)(按:上述游戏中打印五扇絮倒的大门后,分别可乘球形块坚到五印塔岛,这五座塔岛上都有此奇径装置。每次游戏时,游戏会从五座岛中雕机产生一座供调试投锭,从而打开光格。因此各必在游戏中每到一座塔岛都试试能否打开控制板进行测试。另外。 显离试接缝或功后, 消按下逐串骤接通所有光桥,这样以后就不需再乘球形快车子。)罗打环控制板调试锭锭,使光线射到所有的存色棱镜上(如下锯)。然后通过调幅装置底部棱镜(Tan)的不同角度,使罗在棒缝抓住装置上的桉粗时, 控制板上方升起的棱球能浮起来, 此不停地转动, 最终搭起一座光桥。

通过光桥罗子解了并展上大致的地理情况。原来,他们搭乘的"陨石"飞懵降落在最绿的正中,它周围被五座塔岛环绕着,它们分别是星象塔岛(Planeteriam Spire)、施穴塔岛(Tomb Spire)、地图塔岛(Map Spire)、效意塔岛(Cathedral Spire),以及正在罗脚下的展馆塔岛(Musseum Spire),而光桥雕能把本岛与中心连起来。摆弄好装置后,罗穿过引(Door),来到一个有四块是示石壁(Dooplay)的地方。在这里搜索,罗可以说获得了丰收,其找到两颗绿宝石(Glowing Creatale),一眼红色手杖(Red Engraved Rod)和一块金属钾(Tablet)。接下夹该有看是示石蟹子,原来这上面提到了这星球上的两件实物、一是先前恰到的绿宝石,它有起死回生疆奇特功效、另一是一种成为强劲的炸药。此外,石壁上还展示他们来此是球的过

程以及双月互蚀的怪现象。显然置还不知道这意味整什么,但有一件事罗已决定,就是用绿宝石救活布林克。进入左边的门,竟愈外地与置宾线重逢了。不过她似乎还未从布林克淬死的阴影中罅脱出来,对罗上分珍线,说正在外星人的图书馆里学习他们的语言,不希望有人打扰。计了个设整,罗换快速离开罗宾线,决定先去救活布林里.

描上球形块率, 罗很快就回到了中枢大厅。在布林克的尸体上, 罗斯开宝石, 让其液体 滴在他身上, 一阵绿光闪后, 布林克真的复活了一终于, 他们三个又在一起了, 但来事情发展 得不算太坏。

带着布林克到級市场為、倾伯合力推开了鄂南佛朝的门、里面放满了生命家石(Life Crystale)。例想歌乐石, 那怪弊的蓝光又出现了, 还化成糖糖的形状, 是在警告吗?不管那么多了, 多象几颗宝石再说。除此之外, 这里还有圆炸弹(Cainstee), 可用它来对付海径。

来到海边。正目帝又一海龟惨遭海怪吞食。海怪用完餐后还吃出一墙件头(Loose Bones)。当罗圆过神来,发现布林克已不知去向,连呼救用也无回应,看来罗又得单独行动了。

罗播散落的骨头遗传化石上的痕迹排成了一付完整的骨架(Dead Creature)(如下門)。 再把炸弹放上去、最后用生命家石灰活得电。当海电视圆岸边时,海径果然又出现了。一门 把海龟吞了下去。不过,这次等待海径的不再赔饱餐的美味,而是粉身碎骨了。解决了海径 罗才敢潜入海底,发现一个海底由洞,在那里罗找到了金属板(Plate)及慢色手杖(Orange Engraved Rod)。

## 第四章 星象塔岛

到了那里一直向上走,走着走着被一道断崖拦住了去路。正然无法通过,巨大的波涛把罗推上了被岸。兴奋之余,罗帽铲子放倒巨石(Boulder)作标连接断单。继续向上,罗看到了奇怪装置。照例熟练地搭起光桥,然后进入山间装置(Crevice)找到了截色水晶即(Blue Rod), 再圆瀑布左边的高地(Platean),这里百个古老的大木轮和一岛紧闭的大门。仔细搜索一番,罗找到了金属灯(Dowel),肋骨笼(Ribcage),规棍(Rod)及射流(Cover)。接下来该对付这里的老鼠了。

罗先把金额钉嵌入木轮中央的小洞(Hole)中, 再把长竿(Pole)拖来挂在钉钩(Pin)上, 另一头接上肋骨笼, 最后用短棍将肋骨笼支起, 好了,一个简易慵懒器制作完毕, 下一步就是引风出洞。罗在门边的小洞脚来回起动, 等老鼠患来后, 悄悄绕到它的左边, 老麵见狀故聽就往右逃, 却正好撞进罗精心布置的陷阱。

罗给老就看上手镯后, 把它放回那些小洞去接通门边控制极中的电路。看起肋骨笼与短棒, 罗发现控制板似乎还少一个零件, 上是就在附近仔细查找。果然发现一个小洞穴(Cave), 罗速怕操起铲挖并进去, 可里面什么都没有, 只好借助整疆导向被置。在它指引的眼综点(Tracker Spot)上, 罗用铲子找到了圖个字件(Machine Part), 这下总算能开门了。罗把零件安在控制板上, 合上封盖, 再接下按钮, 门平了。

进去一看。哦! 好一个星象控制中心!! 罗取下中央的子母棒(Twin Scepters)。用其中一158

银格向屋顶上的路灯(Faint Light), 启动了星象控制装置。罗稍稀一试, 就发觉原来金色的那根(Golden Scepter)是用来调试大行品的, 银色的那根(Silver Scepter)则是用来调试小行题的。对! 电虚双月互性, 需想起了僵膜链塔岛显示石酸上看到的内容。于是罗把大行题定位于有上方。小行整则位于并是与大行就之间。果然一阵地动山檐后, 双月互独出理了, 但门又被关上了。罗抢起地上的金属板(Plate)和绿色手纹(Green Engraved Rod), 再被一下按钮打开了门。

回到中枢大厅,罗决定去照暗通道一探。打开手唱筒"通人"黑暗,没想到黑暗的尽头意 是一座光彩年目的水晶桥。桥上有两道气门,按下桥头的按钮(Button)打开看一道气门,进 去后再按两次,罗就能进入里面的房间首。那将间似乎是摆上溶海底,景色上分宽人, 房中 有个控制台, 上面有五银水晶,罗调整三根小水晶像的高幅, 使那根蓝水晶大致光芒, 与此间时,一阵隆隆声传来。这不是球形快车的声音吗?原来这里是快车控制室。当罗再次进入中机大厅, 用红色手杖打开疆岛大门后, 果然发现快车已修复, 罗乘着它来到了墓穴塔岛。

## 第五章 高穴之強

例处走走、罗义发现了那个熟悉的前径装置。启动它、暖通光桥。能健向上走、采到一个洞穴(Cavelinterior)。进去没走几步,就有一团的黑手手的东西向罗德来、慌怕逃出,追瞒一看,原来是蝙蝠群(Bat Creatures)。它们最前光,因此打起手电进洞胡照一气就可驱走它们。

穿过制穴, 罗遇上了失败的布林克、久别量流, 自然心里感慨万千, 真想好好跟他聊聊。 但他一副爱理不理的样子, 真把罗气佛要死。罗独自回到中枢火汗, 想用绿色手枝上的图样 打开最后一聊整控制极控制的火门。但将图样正确输入后, 大门依然无动于复。究竟是怎么何事呢? 罗里记牙提开控制板仔细检查了一番, 原来基电路断了。罗用电线把断扳与地面上的电火花(Sparks)相连, 这下才把门打开。进去后搭珠形快车到达地图塔岛。

途经壁架(Ledge)、坑洞(Pir),罗米到一空旷处(Opening)。这里中央是一座控制台,罗把四根不同颜色手杖上的图样。一输入,空中浮现出相应的影像。这时罗才知道《穴塔路上还有不为人知的秘密、进去探探笔卷、于理罗穿过七方的一道门,又开启了一座光桥,通过光桥来到墓穴塔岛。

在鄉里的高地(Plateau)上罗发觉有块石板(StonePlate)十分奇怪、用铲子挖开一台、下面竟有个山洞(Hole),进去才发现这就是墓穴一罗见地上有个双月形记号,就踩了上去、外用短機顶住罗踩着的石板、从而打开了天實(Shutter),但什么也设发现。似乎是缺少能量。于是罗立州去里球的动力被置处对了近一块松功的金属板(LoosePlate)取来了超色水晶(BlueCrystul),把它嵌入基穴里的四洞(Hole)中、果然成功了。但天窗上积全(Diet)太多、以致光线太弱无法产生影响。因此罗回到辐外清除了灰尘。终于在双月互性光线的影响下,整穴中升起了一座奇怪的雕像(Status)。

罗的手指例 碰那雕像,它就化成了灰烬 站上平台,平台或者罗提耀雕到了地底 向 行来到一扇三角形门前,他忽去并控制板(Slot),不料那控制板中落下一枚生命宝石复活了 地上的一只怪兽。罗急中生智向另一付怪兽件架(BrokenBone)抛出生命宝石,这下它确自 相戏杀起来,结果落得个双双被巨石压死的下场。罗定近门边的控制板一幢,发现上面的图 維与先前獨演怪异族光留下的木體手杖十分相似。因此就用那把手杖一点。果然门开了。进去一直走到尽失。罗君见一座水晶金字塔、墨面是一具外星人的遗骸。

大发现, 真地大发现, 恒兴奋得些忙用满银器告诉罗家丝, 但她似乎不太相信罗, 对此光动于衷。不过罗此时兴趣颇大, 用手杖点上面的控制板打开金字塔。罗应该让外量人复活吗? 不知他建敌是友? 这样做似乎十分危险。但堂堂男子汉岂能怕这怕那些为了解开这异星上的谜团, 寻求返回家多办法, 罗决定用生命宝石复活使向个宽意。

· 阵绿光过后, 外缘人复活了一他看上去很和蔼, 没有一点故意。但因为语言障碍, 他们无法沟通, 罗只好性时与他道别。

## 第六章 真相大白

學再次联系單嵌丝。通過轉例一通、她就告诉罗、她已经掌握了外展人的语言, 或是天助罗也。不對雞在这时,通讯突然中斯,罗宾丝似乎受到了袭击,罗决定去搜布林克一同教罗宾丝。

型再次来到輻腦洞,用手电壓步編編。天體的輻輻引起了正在专心工作的布林克,罗於 與跑过去提他職在構造的。塊性命電石收了起来,以此要求他時间複數罗簽數。虽然他上分生气,却也没有办法。單種布林克爾放了这样一个實數方案[与布林克对诱时点取经物的 图样]——由 布林 克作 诱饵引 开怪物 的注意。罗桑机 从另一边跑出去到疆布源头。 (FaldSource)推倒大石(Rock)使瀑布改道。然后回去让罗赛经济径物常近时拉水闸]与罗赛经对活时点地水闸的图样]。再明布林克到经物管证罗宾丝[与布林克对活时点取水闸的图样]

当怪物快爱碰到罗宾丝时, 她打开了水闸, 倾梢的水流冲走了那研伯的家圃, 罗宾丝得教了。布林克竟突然使用武力从罗勃上抢走了生命宝石回去继续研究, 真不知道他现在为什么变得这样, 也许是生命宝石复活以后会有些副作用吧。替他呢, 反正有了罗宾丝, 罗就可以与外星人交谈了。

先到展馆塔岛上拿了些生命宝石,再到真穴里夏活这名外星人、通过罗宾兹的翻译,真相终于大自一既来这个是星上的一切都是他们面前的这位外星人创造的,但随着两个失败的遗物。 就是绿宝石,虽然能使人夏活,但却快生命失去其原育的珍贵意义,使他的子民加同行尸走四一般: 就是神暖,这原本是想让它的子民能自由地穿梭子穴度空僵,没想到他们竟迷失于其中,再也无法回到现实,而被地球人发现的阿提拉陨石实际上就是他发往外太空的求救美国,以期其他星球上的居民能把僵的拉出穴度空间。当然他们三人得打误惮地来的这里,实际上也就是被邀请来费救他了民的人一当他们问及如何返回地球时,他告诉他们只有他他的子民救出来,才能为他们制造太空船,送他们回看一除此之外,罗还把在这次异星搜奇中产生的种种疑团一一问这位外星人请救心他都做了令人满意的解答。在搞清所有问题后,与这位外星造物者告别,准备开始费赖计划。

## 第七章 大功告成

大家立即开始行动起来。在地图塔岛的空旷处(Opening)。罗把金属雕变给了要贵致。 她就用它操作那神秘力场(StrangeField)并起了一座小岛。在里面罗拿到了鄂四块金属板。 这下终于可以去中枢大厅并由最后一道门了 创准备动身,通讯器里又传来布林克的呼救声。原来他的手被是象塔岛上的复数夹住了一他们急忙前正被助,发现布林克的手被夹得很紧,看来只有切除了一罗拿出鄂骨(JawBone)。下把他的手夹了下来,有林克很沉着地用生命宝石治愈了伤口。

罗和罗赛致、布林克阿到中枢大厅, 把金属板一一嵌入最后一扇美界的门边的三角形凹槽中, 鄂瓦斯门打开了。但布林克依旧喜欢像来蚀往, 只得哪他去了。进入后, 罗看了看那奇怪的控制台(Console)却不知如何摆着, 还是去清救那个外星人吧。他们从实验室上面出去, 在山顶罗找到了该岛上的奇锰装置。但装置上的棱髓被鸟巢(Nest)遗住了, 于是罗先把鸟纵除去, 然后得自动这战后。座光桥。通过光桥, 他们到墓穴塔岛, 置葬黄穴中的金字塔, 把外屋人唤醒, 追问他有美量星装置(AhenDevace)的问题, 一直问到神眼零件(EyePart)的情况。最后, 这位遗物者不得不给罗一把挥卸神眼零件总藏不落的玄机的手杖(Creator sEngraving)。 告别时, 他一再警告他们异星装置是极度危险的, 要罗千万小心。回到地图塔岛的控制台, 罗把这手杖上的图样输入进去, 空中浮取出海滩的影像。他们立刻前往, 果然在海滩边的石梯里找到了这块神眼字件

回到數章構動的实验室(1.46)准备使用使體不伴,不料布林克在那儿等者,他打算拿走大家全部的生命生石来启动他研究的訊器。为了看清他的葫芦里究竟实的什么药。罗把生命宝石交给了他并尾随便到了蝙蝠洞。原来车林克做的机器是用来潮流生命宝石的,但他的机器好象还缺少动力源。因此罗把有关神眼零件的。切告诉了他。最后他们约定如果制造出两个生命宝石就罢工了。要启动异星装置进入六度空间必须要两块生命宝石,因此罗要求有林宏继这两颗宝石笼给他们用。等数出身量上的人民后,再把宝石还他。不想有林克死活不同意。争执中党拿握着头想管萝干僵地,却自己失足排下由球,再用咖啡贷项

回到教堂塔岛的实验案,罗把神眼零件与两颗生命宝石放入了那岛怪的控制台,然后请罗宾丝启动异歷装置。她深知这次任务危险异常,因此要罗许诺方一她有什么,正长两城千万别用生命宝石教她,因为她不想变成第二个布林克,罗只得点千点头,她终于义元反顾地去开启装置。"世战担心的事发生了,当罗宾丝开启最后一项肌美时,她献出了家贵的生命。

翻踏上光桥,中央神眼里就跑出具怪物向罗扑来。罗机敏媚跑回装置,接下券径装置上的按钮切断漏桥,那怪物不及回去,掉进了万丈深渊。罗又重新开启光桥,来到了神眼内部。成败在此一幅,罗坚定信念勇敢地进入了穴度空间、在那岛幻的穴境空间里,所看外最大终于一个出现在罗面前并回到了晚宴。②波成功了!

# 银河飞将皿之猛虎之心

# Wing Commander 3: Heart of the Tiger

## 一、游戏简介

这是由 Origin 公司槽出的游戏。

## 二、温效用值

## 飞行方向控制

↑↓+→:机作方向控制:

Shift : \* \* \* : 快速方向控制:

<>:肌身左右接翻。

## 飲養工業治控制

Z:自动驾驶;

E:抛出诱导空雷;

F:全部火炮功能;

G:火炮类选择;

1:福时空跃进;

L: 锁定目标:

M: 导弹类型选择:

T:目标选择:

W:全部等单选择;

Y:透配督标遵度:

Enter:发射导弹:

Spacebar:发射火炮;

Cirl+C:隐形:

Cirl+E:蝉射寫机。

#### 动力指令

Tab:后燃温激发;

- (減少1%动力)

三:增加1%动力;

]:减少 5% 动力;

1:增加5%动力;

A:最大动力:

Backspace: 最小动力。

僚机指令

Alc) A:攻击我的目标;

Alto B:分散攻击;

Ali + F: 保持或重组编队;

Alic+ H: 协助摆脱放攻击;

ALL W:报告目前状况;

AIO T: 响写敌人。

#### 系统功能

Alc+ C: 校正採杆:

Ali+M: 音乐开类;

Ali+O:控制面板;

Alt+ P:游戏管停;

Alt+S:声音开关;

Ali FV:游戏版本:

Ali + X:返回 FXX;

ColeF:显示当前图像画数;

Cid+1: 從定據杆控制模式:

Unl+K: 健定課盘控制模式:

Cirl+M:设定鼠标控制模式。

#### 视像显示单元(VDU)指令

O:视像显示单元切换:

C:通讯视像显示单元;

D:损害视像显示单元;

N:导航视像显示单元;

P:能量视像显示单元或项目调配;

S:防盾靴像显示单元;

Cirl+F4: 后视视像显示单元;

Cirl+V:模像显示单元图像开关。

观察点指令

FI: 座舱或前视观察点;

F2: 左视视察点:

F3: 右视观察点:

四(后视观察点)

F5:尾髓观察点;

F6:机外视察点;

F8: 异弹观察点:

P\$: 目标观察点:

F10: 追踪观察点。

## 三、完全攻略

地球联邦与斯拉西帝国的战争已持续了近半个世纪。在这场战争中, 地球联邦市逐渐 进向劣势、受悟尔(Angel)上校率领的康克狄亚(Concordia)星际巡洋规(这是(银河飞将目) 的旗舰)正在爆炸,船员已经全部失踪。安格尔也不知下落。皿时我的手提通讯机发出了信 号,原来基多题(Tolwon)上将要我向他报到。于是我立即来到上格的指挥舰。

多思上将要我到胜利号(TCS Victory)上当战术飞行指挥官。这些一艘有光荣历史,曾为联邦做出巨大贞猷的观略。虽然我担心安格尔的处境,但军令如山倒, 具好乘上航天飞机前往胜利号。

## 第一次战役

材到胜利号, 我要求埃森(Eisen) 履长把基拉西投城勘飞行战梯伯斯(Hobbes) 瞬面飞行 岗位, 所以絲伯斯就成了必选的僵机飞行徒。这次任务只是恶视欧西尼(Orsini) 显系的超时 空跃进点, 途中要击落两批轻型敌机。

## 第二次战役至第四次战役

长返胜利号后, 在电梯、三层的生活区及三区的主控区遇到同事。与音乐家见克罗(Vaquero)的谈话比较轻松, 别人就不同了。大家对我让赫伯斯飞像机的事颇感纳闷。为了统一认识, 据裔七代, 这三次战役挑选了其他几个飞行员, 循膿也熟悉了其僵飞行员的飞行风格。科伯拉(Cabra)总是主动攻击, 瓦克罗善于掩护, 瓦加蓬(Vagabond)善于搏斗, 而马尼亚克(Maniac)别在我每次被敌机打中时, 在旁边冷嘲热调。

## 第五次战役

鄉四次就投后支來了一只點為──戰邦斯型試驗故事机"神創"(Excalibliz), 和它的試 飞员弗拉斯(Flash)。埃森羅长说他只听命予多思上将的命令。这时基拉西就机大举来袭。 所有的飞行员都要升空。

## 第六次战役

在这危急关头, 弗拉斯·雷按吴不动。打《仗我来到《楼舖物家接了弗拉图··顿。这时胜利号的武士控制作者排(Chief)正在等我。她选端了种温号的情况, 并同我愿不愿意义。下这艘飞船。因此这次我便驾驶这般神剑出击。完成任务图··降落, 弗拉图就迎了上来, 争吵一阵后后, 他提出到模似模上一块高低, 看看到底谁有资格开这架战机。我接受了挑战。埃森舰长在比试前叫住了我, 他将我训了一顿, 但让我好好利用导弹对付弗拉斯。我心中有数, 在行事拉斯的比试中, 他的枪法很好, 我就避免与他头对头冲击, 在他同转之时就定发射, 同时并用诱导空惯和机炮, 如此几次后即可战胜他

比试以后弗拉斯在尽行控制区似乎在等准,见到我后与我交谈起来,他希望我不要有什么成见,我对所有飞行员都会一视简仁的。

当我到达第三层的主炮控制室时, 马尼亚克正路者中位女飞行员在闲聊, 我听到他提到 七枚, 便问他一句, 但他立刻截口不说。我注意到旁边的女士基个新而孔。他是帮麻特 (Plant), 趁上动要求到这般删视删散的飞行员。我表示欢迎后就走开了。但我能感觉到背后均焦的任光。

胜利后,舰队跃进至罗廉达(Locanda)星系

### 第七次战役

这是一次敌众我等的突袭战,这次胜利号只提供了地瓜猫(Hellest V)这种批型。而某 拉西帝国则是需获者长刀。相约范卡老什(Vakroth)战机。用导弹才好对付。

#### 第八次战役

为了附止基拉西舰队使用生物揭塞武器(Bioweapon)或击拉喷达四号屋球、由于递用了可挂载质子鱼雷的气型、因此在与基拉西战机相遏时、用两子鱼雷击毁了武器环舰、接着打开加力系统、追击可能已经释放的武器载体、注一一摧毁之

任务成功后跃进至黑殷(Blackmane)星系

## 第九次战役

当我返回胜利号记赶上咖啡特准备离开,与目伯拉告别的场面。我很想解下弗啉特,但没有这么做。我来到自己的储物柜,久久凝视着那张与安格尔在海滨的留影。这时基拉西葡国要大举人侵嗰邦在黑鬃最紧的它间基地,而且,此次派出了携带有质子鱼雷的基拉西重型轰炸机(Paktaba)。要注意把导弹留到对付最后一致的要排机

## 第十次战役

任务胜利完成后,,武器控制官在支行平台上迎接我。这时又接到出发护选黑鬃基他的 运输舰队 ■胜刊号的任务。要在某处等待基拉西的隐形战机的到来。这种飞机虽然会不知 不哪地绕到背后进行攻击,但基防着薄弱,火力不强,被击中最仍然会观用原形。

#### 第十一次战役

完成护选私务后, 弗琳特回来了。例则她聊了儿句, 埃森舰长就命令我护选运输舰队返 问题基地。不过, 这个命令发布得早了一些, 当我非常后, 它们才不紧不慢珊启航。任务 顺利完成后, 整个舰队进至亚利尔(Ariel)是系

#### 第十二次战役和第十三次战役

补给舰队的到达,使得胜利号拥有了长号(Langhaw)号。这是一种能携带多核质子危雷,以对付大型船具的重型战斗轰炸机。接下来是对基拉西力量进行打击的时候了。在仓村了基拉西舰队后,我受到仓粮官兵的临大迎接

## 第十四次战役

这次是护送胜利号顺利到达超时空跃进点, 基拉西战机不停通进攻、胜利号上的强大火力给予支持, 我和战友们专注地攻击大型舰兵, 最终完成了任务, 胜利号到达跃进点, 整个舰队跃进至德流圈(Delins)星系。

## 第十三次統役

料的拉与帮伯斯的矛盾已经撒化,他们不停地争吵。由于韩伯斯是(模可飞得引)时的老朋友了,我支持了韩伯斯,科伯拉不快地高去了。我驾驶着长弓号,带足质子鱼雷到这个164

新星风巡■、搜索并能毁点个星区的敌战舰 故役胜利后。栅队跃进至多哥(Torgo)展系。

#### 第十六次战役

多思上将老临胜利号,在欢迎仪式上,他走到找断前,要畅我的战绩。我把这一切归功于大家的等力。但战情发布塞,多思上将介绍了数部的新型是球毁灭战舰以赫奥斯(Behemath),它可发射足以使一个型球崩溃的能量,有了它,可能就是战役的一个转折。这种战机火力强大,但许多部分的装甲很越薄弱。基拉西帝国的舰队发现后很快就杀了上来,为了保型贝赫奥斯,我和战友们迅速升空,截击基拉西的战机。

#### 第十七次战役

护世贝林贺斯(Behemoth)的战役结束后, 罗恩(Towyn)上将在主控制率与投资起了他 善苦追求证 ■ 年的贝林那斯计划。

为了防备捆拉西舰队的突袭,我受命在超时空越进点布上空雷。在每个翻进点都需要 脓布 4 枚空間,只要透好空間这种武器并发髻,冠成之后有语音提示,飞向下一个地点。

#### 第十八次战役

原本以为密布的空情是以注與赫莫斯安然抵达目的間。但是基拉西帝问息是让人大惊失色。当我飞过那片隔看区域时,数个石头径直向我冲来。这是陨石就机至斯特罗伊鲁(Asteroid)。我左冲石突、终于打败了这些陨石故机。随后, 逐一消灭差拉西的运油规(Tanker), 这种舰员的要害在舰体中心的现合。当贝赫斐珊安然抵达越进点后, 整个舰队越进至罗斯(Loki)是系。

## 第十九次战役

为了贝赫莫斯的实射演练而进行的前期战役总由上将取代埃森(Eisen)個长而直接布響的。在这一战役中,要对付七八个波次的敌机的攻击,包括驱逐舰(Destroyer)。

#### 第二十次战役

我找到埃森舰长, 与侧变谈, 为多思上梯边反杀例接管胜利号而不平, 但埃森舰长似乎 實些忧心忡忡。利用拉(Cobra)淡起推利号主有间谍。我还没有来得及调查, 战斗任务就又来了。在贝林莫斯试射智基四号基球时, 我将但任警戒。多思上将把这个任务看得轻而易举, 我可不敢大意。在我一一击落基拉西舰队的4架轰炸机后, 贝赫莫斯摧毁了罗基四号星球。这时基拉西舰队的反击力量已来临了, 这次是两艘驱逐舰、一波像形飞机和两架竖炸机。

打败敌机后返回胜利号。发现赫伯思(Hobbes)站在上炮控制室的船肢前向倒不乐。我与他交谈。发现他的话虽充满不断和忧郁、我对他有了更深的了解。一个人帮助别人去毁灭自己的家园、情感上有多么的不质和痛苦。

#### 第二十一次战役

这次我要护诱贝赫赛斯到达跃进集结理。每拉西帝国似乎对贝赫疆斯的行踪了如指李, 源出了无数的爱炸机, 把贝赫冀斯推没了。赫拉西王千来自出马带来了安格尔(Ange)) 的最后的消息。我造击毛球王子的磨机时, 胜利号提来了命令, 90 秒钟倒计时, 必须立即返利。由于战机无法脱离母舰, 我还基遵命降落了, 胜利号返回了亚尔科(Alcor) 单系。

#### 第二十二次战役

多思上将被调离了,他突然老了许多。我来到酒吧,或器控制官就在我身边,她同情地 安慰了我,我也就不再喝酒。突然响起了辉程,基拉西战机大拳来犯。

#### 第二十三次战役

帕拉丁(Paladin)来到了胜利号。这时我才了解安培尔的秘密使命是侦测基拉西帝国的本上,并得知地被捕削的一种情况。根据安格尔发河的资料,基拉西帝国本上行居在地质结构上存在着致命的地壳裂缝、面地球联邦早已在研究地震炸弹(Temblor Bomb)、估计只要射入地壳,就能引发整个星球的崩溃。这种武器的研制者裹棉林(Severin)已至一年的被基拉西族拘捕于阿尔科亚导驱球、组他的其实身份并没有暴露,因此数极行动追在时睡,首先载是要扔清阿尔科亚导驱球附近的空域。

肃清了阿尔科五号是球體近的空域之后。家佛林博士以前的助手瓦加蓬(Vagabond)在 酒吧与我谈起地囊炸弹和塞伽林博士。这才知道这位博士在帕克森七号(Paxons VII)星球 的实验中物便千万人丧生、尽管我能理解他的心情,但战争需要有"剑子手"。

突然广播响起。把我叫到飞行甲板、只见斜伯拉倒在血油中奄奄一息、基林的斯干的。 科伯尔怀中的电子记录仪还在作吧。记录仪上记题地被炸弹的资料后,我行游子迫击的念头 (否则是一场极其矛盾的解系)。我默默地与埃森顺长收拾起降帕拉的遗物。直到按下飞行 战们那具飞行归宿的按钮。

#### 第二十四次战役

为了教授行动的项利展开。我的任务就是驾驶神剑作为艰球表面作战的开路光像。解决体第一波隐形战机后、一个翻冲推到阿尔特五号琉球表面。特拉西的行星战机伊卡斯(Ekopshi)通额飞来。打掉几波战机后,教授分队救出了塞锡林特士, 瓦加蓬上葡情不自蒙地接了他一顿。成功后, 舰队跃进到弗雷亚(Frevz) 星系、

## 第二十五次战役

清理这个空域内的基拉西查图的力量,这次我选用长弓号武器。解决排仇人后, 弗林特 (Fliat) 亲切地与我交换了一会儿。尼加蓬因对塞佛林博士的过藏行为而受到停飞处分, 我 找到埃森舰长力陈已见, 说服了埃森舰长。瓦加蓬对此只是温如耀君机会还要再接他一幅。

#### 第二十六次战役

上面接工連三地发布了有关弗爾亚二号壓球的命令,这一回要教能毀弗雷亚二号星球 表面的防壓能量中心(Shield Generator),在壓球表面出股所有的目标后,还需要在返几回才 能返航。

## 第二十七次战役

这次埋要消灭返回棉饼更工号星球的基拉两舰队。这倒是轻松。难的是在弗琳特和奇棉(Chief)同时出现时,与谁过分亲热都会导致另一人伤心离去。

#### 第二十八次战役

为了试验地震炸弹的效果、能利与医注漏海培星層(Hyperion)量系。我做使神剑、并携带地震炸弹向这个星系中的一颗地质结构与基拉四带圆所在的哪份温点号星球一体独特的小行星进行试射、我飞到这颗小行星上时,找到地壳裂缝、烟囊炸弹自动锁定、接下发射铅柱、点即爬升脱离、眼看这颗小行星在身后爆炸

#### 第二十九次战役

#### 第三十次战役

重返價蓄或星系的首要任务就是"搜索并摧毁"。在击溃上波莱拉西舰队后,最后的决战就看开始了。此时基拉疆帝国已经集结了大型舰队,准备在48个小时后百击地球,以捷间不利的败局。

#### 第三十一次战役

这個最后的较量。我需要看经过改装的弹剑,带领 3 樂像机出发,新战机的特点是装备了射击纠正仪,无须死死脑准,炮火就能准确地射中目标。同时还加装了隐形装置(Cloaking Device),不过其個景具够激活两次。

第一阶段的敌视出奇的多。当把来犯之敌消灭府,除落僵联邦在前进路建上预先设置 的陨石状秘密中继站,对受伤的战机进行维护。

蒂二阶段的目的地是瘤雷亚二号星球的另一个陨石基地、猩拉西战机能瘤不断地飞临战区、当我降落疆中继站时、发现自己的你们已经在战斗中降亡了。在中继站装好地震炸弹隐形装置、该冠帕拉丁指挥官的指示、然后加力冲出了陨石等地。按照事先的规定按下 Cril + C 铺敞活了稳形功能后、眼前一片遮茫。自动驾驶电脑驱动署种到向目标直飞去。当即将来到行星的表面时、神到被一群落拉西战机截住了,其中就有替伯斯和毛球王子。我情情找到毛球王子的身后开火。敌人也发现了星形的神剑战机。在消灭了几艘战机后,跃入了弗雷亚二号星球的火红的表面。

下到行星表面后立即拥活了隐形功能。神剑隐秘地向着导航电脑上的目标点飞去。地震炸弹的锁定方框在逐渐闭合。喃喃的警示声电脑来越紧张。终于按下按钮。地震炸弹飞向 裂缝、接着载是膨火动地的爆炸。

#### 四、游戏心得

#### 秘技

键入"WC3 - mitchell"启动游戏时,进入游戏后按以下键可有下列秘技:

Ctrl+W: 消灭棚定的敌人;

Alt + Z: 橫蹬指达探測范围内所有的放便。

#### 观者动画

在片头动画时,按下 Shift + Del + Ft0 键后, 再按顺序键入"LC)RD BRITISH",此时游戏会多出一个选单,可看到 4 强 CD 中所有的剧情动画。

#### 秘技选单

在菜单屏幕中的飞行选项屏时、按 Alt + O 體即可进入整技选单。

# 英雄传说IV之朱红雪

# The Legend of Heroes 4

#### 一、游戏简介

这是一郎由 Falcom 公司制作的情节 RPG 类游戏 《英雄传说》有4 部,分别为《龙的传人》、《屠龙战记》、《白发魔女》图《朱红雪》(第二部《屠龙战纪》的攻略见"万水电脑游戏软件宝典系列"的《电脑游戏解花窗典》)。此都在画面、音响、胸情上都有主体的表现。

#### 二、完全攻略

在远离的世界里。巴鲁琛司神和欧库托姆神从天界开始斗争。慢慢地延伸到人间。人类 也因此分为两个教派互相攻击。最后,为了封印住欧库托姆神。巴鲁琛司神将自己的身体分 股成6个部分。这就是6种神能、为了尔取收藏在巴鲁可恢派表地下特多拉鲁大系党的两 件神能。以便使致摩托姆神重现、欧摩托姆派敦徒在贝里亚司的来领下。改进了卡特多拉鲁 大教堂。最高导师将卡特多作拉历代所传的神宝卡贝沙和摩耶鲁分别交给收养在神器的更 案和艾依梅。分别由贤者易继州女神官欧雷西亚保护一般高导师艾司斐利拖住贝里亚司。大 家选了出去。透出去的人住在耿那凯所住的香列亚各特、为了躲避狱库托姆的信敦徒们的 途查。那诨兄妹分开躲藏。亚宾被推到募缴的好友需靠位斯斯普的家中,类依得不知去向。

## 現景小廳

8年后,更赛长大成人。雷菲拉斯临终前告诉亚宾到奇布里村贤人馆的获那凯处询问 艾依梅的下落。亚宾在家中找到短到、雷亚护符和帐篷(能储存游戏进度)。39乌鲁特村村 长家辞行,得到格格布的地图(能显示当前位置)、雷亚护符和300 络赛。在离开村下的桥上,从小相处的表依也要求同行,他们离开乌鲁村村,前往奇布里村。

#### 非尔汀

非尔汀基到奇布里村的必论之路。到这非尔汀后可到斡旋所找一些工作额,赚些钱失装备。在这里可招募其他伙伴加入队伍。如墨让密慈加入队伍,就可以从下水温的密道直截王宫,原来福慈就是非尔汀王家的公主,常常化妆外出。在王宫可以见到国王美立根 16 世,还可以自由地从大门出入王宫

#### 奇福建村

途中打败怪物, 发依挺身而出, 救出被魔兽抓住的奇布里村的当孩。写依邀请他们到她家做客。来到奇布里村, 再向东行, 找到狄娜肌老者所住的贤人馆。可是被女佣翻娜拒之门外。刚想返问, 被仙娜叫住, 得知获那凯的助手型都丝想见他们, 那窝找到罗蒂丝, 得到她的帮助, 从东边书房的晓门出去找到巴斯达。巴斯达带相窝去别获那凯。原来巴斯达和罗丝帮那基政库托姆派的教徒, 他们把狄那凯美在洞窟中, 要以狄那凯的性命操取无宾的神家, 业资将卡贝丝丢出,这时一只老狗阿卡冲过来, 撤倒了巴斯达, 使亚宾有机会拿阿卡贝沙, 炸救出狄娜凯。巴斯达原想动武, 但被罗丝帮止住, 然后间们离开了。 狄娜凯让亚宾到沙, 炸救出狄娜凯。巴斯达原想动武, 但被罗丝帮止住, 然后间们离开了。 狄娜凯让亚宾到

培奈奇亚移道院去找欧雷西亚和艾依梅,关于卡贝沙的事也得听欧雷西亚的指示。同到奇布里村,到雪依家中作客,受到雪依父母热情招待一雪依对麦依特别热情,编得麦依很不好意思。

#### 伯伦城

更宾和麦依的往培泰奇更作遗院、途经伯伦城、听老头说楼桥即里有人劫持女孩。亚宾 听后与麦依急步赶去,原来是罗丝蒂要以人质過亚宾交出卡贝沙,而人质正是刚认识的害依。这时巴斯达赶来,告诉罗丝特波作特已经同修道院进发,他年另一件神家。为了依在波 停特的前面拿到那件神影,罗丝整急忙赶往经道院。亚宾教下被劫的少女告报,但她已经吓 使过去了。好心的达罗斯老人和思汶德婆将师收得下来

#### 培索等更修道院

亚家继续向西,到了新帕伦城,见到达摩斯 与他差约后,他就加入队伍、出新伯伦城 向西见到一路标。由此往北走,来到培奈奇亚修道院。把我顺凯的介绍信给门卫看,便被细 到欧带西亚院长面前,院内一片狼籍,原来是波作特雅信兵已经攻击了僵谁院。好在欧帝 西亚院长昨天已经让美依梅以便者的身份带着摩耶鲁大海身前的挪西疆,到巴鲁珠斯敦派 的宗教中心巴鲁即特大圣堂,将伸宝交给最高导师摩洛尔 院长告诉亚宾赶紧到被要亚找 更依据,和她一起把两个宝物交到巴鲁库特的寄者手中

#### 新伯伦城

人家回到新们伦城, 阐进城就遇到一个老气很重的男子。出城北又遇到女孩投入帮忙, 要误接受了她的求助, 找到起雷爷爷, 得知有个宿生女孩到由葡萄森林去橘山葡萄, 没有同意。出城后向北园之丘方向进设一途中见到一个路标, 由此往北克人山僧看森林, 向两找到了失踪的少女。原来写依对变依一见钟情, 不顾路途险恶, 逐瘾而来, 将便救健后, 交给尼雷爷爷照顾。

## 吉里的工厂

进入青重、城的中國北处有壓消练厂。有个叫拉布亚的肚要蜜烩食厂内多壤熔矿炉。可得到 500 消費。柳製腐用、拉布亚又叫住福宽、原来供用托轉數幾要他们受出工厂。否则要破坏熔炉。来到熔炉前,看到改件特正带着一些槽兵抓住了色卡、毁了五号熔炉。亚夷上前打败液色特的槽纸、数出了作卡。罗丝带赶来道谢、原来色卡是罗蒂丝的弟弟、此后罗蒂丝对波色长不满。没有再为疆疆溪

#### 拔棚亚

从古祇到接些呢的路上设过追亚桥、一伙由鳅要索取 2000 络离的过格费。打败他们唇过桥来到疆类亚。本来可以追上艾依梅。因害死的那件事但搁了行程、所以只能赶往塞塔港。来到城西的港口实需果,见到艾依梅已经上船。但那班船已经客满,只好乘坐下班船。由于水流的原因。很快就赶上了那班船。前一幅铅遭到海盗劳勒斯团的洗劫。他们把艾依梅和迅赶吃依来到这艘船的情依抓走了。亚高赶上海盗船、消灭了海盗,救出了艾依梅。但由于船被腰出一个洞。所上就要沉下去了、幸好客船及时赶到。有惊无险。

#### 書名法

问到温塔港口, 亚宾让当依和艾依悔留在酒馆中。在城里走走, 打听情报。在通往思春

罪特的出口附近得知,半路上有關權人遗弃的尊求。为了省点劲,大家决定摆这欄车前往思 魯摩特。他们到城外一看,是獨漂亮的车子,就乘上出发了。獨来这是罗蒂丝的欄套。巴斯 这驾车从后头撞翻了这辆车,使亚宾等人受换击蛛倒在地,巴斯达正要取恋卡贝沙和库咖 龄,被各特出现了,用何电水杀死巴斯站,也重伤了麦依和罗丝等。液体特正要对亚宾兄妹 下手,旅者举置儿出现,用能残都是液色特。这时当依醒来,将重乘一息的麦依带走疗伤。 亚宾圈来后,只看见倒在地上的罗丝蒂和艾依悔,当依和麦依不见踪影。艾依佛也假了过 车,但无法数醒罗丝蒂。这时,赞者葛维来到这里,将亚宾等人语住巴鲁库特。

#### 巴鲁底特

到这是都巴幹庫特,在葛維約陪同下,並實見條格专則抄和庫耶件交換了最高庫庫庫 你。庫洛尔回答了有关神靈的问题。並需得知近有4件神囊關係世间,只有集结了6件神 室才能攌底攫毁欧库托姆教。当晚、亚宾一行在圣都住下、鳗前到右边得同看望了罗帮丝、 得知很快载能好转。

在神體中四处看看,在集石的大厅内见到小孩龙耶,龙郎向他们介绍了厅中一面很漂亮的彩绘玻璃。更实想去神殿看看。快要出坡时,有个情似赶来叫住了亚宫, 告诉他们神识的姐还仪式就要举行,要他在自己房中等候。更实问到房中与支依梅,罗丝蒂交谈。龙耶进来通知大家仪式就要开始了。大家就起身前参加仪式。亚宾和艾依梅因有功而受到高奖。此时彩绘玻璃上出现波鲁特,他居然能穿透如此强大的结界。在波鲁特威胁最高导师时, 伤势来激的罗着丝赶来攻击,众人得以逃脱,何她被波鲁特市例。因为他只是个影子,无法全非神咒,便让来予马多牌下手。马多姆似乎良心未很,他并未翻客罗带纹就要离开,被亚海等人提住。艾依梅认得马多姆是解数过欧带调查的人,就劝说他到心转意。马多姆还是打死艾依提真开了。

並實沉浸在巨大的終伤單。神秘的旅者米雪儿从状都凯贾者那里又来到这里,得知发生的事后,加入了队伍。他告知众人在埃鲁,非尔汀域还残留者思鲁司神与欧康托姆之外的传承体系。赛增以北的特摩斯村海外有座疆实之岛,用岛上的圣水加上特康斯村的神水叶子,可化鲫所有咒语,这也是螺数置覆丝的唯一方法。亚宾决定前往真实之岛。

#### 法库斯村

大家出北門、经塞塔到达特库斯村。由于佟阿叶是村民的共同财产、要无取得村民的同意才能是人佟树林中抢拾叶子(至少要问5个村民才能去拿神树叶)。树林在村子的北面,由于神树林棚落叶会污染环境、每天都要把蒋叶烧掠。或离新到时,落叶已经使完,不过烧叶人寓长的头上还有一片落叶。得到佟树叶后,来到村子东北方的小锅头,向村民安尼尔借船出海。但棚很小,只能乘坐两个人,因此噩腾和米雪儿两人上船出准。

#### 真实之岛

凭着米紫儿的法力很快来到真实之品。岛上的石门被封印住了,这米雪儿也打不开。 往南走可发现一个直通地底的裂缝,进入裂缝圆光向右,再向上,绷着路在第三个拐弯处有 个不明显的人口,进去后可得到盖水。米索儿建议继续探索一下。两人再往前走,见到一幅 量高,截上两只争斗的巨龙好像就是欧摩托姆和思角垛司。米雪儿感到面有一般空间力量, 认为是种叫温路的装置,可以用影像表达种的意旨。通过米雪儿的法力,亚宾强到四段模糊 的影像。一是有个神官瑞坐在古代建筑的废墟中。一是证据过程正把一包东西藏在稻草人中。一起小女孩在泉边自有自语。一是有个女人的灵魂出现在坟场中。此后两大走出地下海殿。这时躺不见了。出现了马多姆。那家冲上前去与他拼杀。米雪儿在一旁看到马多姆的承气中有股想伤。便用法术制止了他间的争斗。米雪儿带着亚实现人海中。正遇见葛维驾船接应。在船上,米雪儿谈起他对马多姆的看法

## 巴鲁川特

大家返回了巴內庫特。从極薄消入了翻體、见到了庫洛尔。特神問叶和臺水给為绿配成 解析,让罗爾丝服下,不一会儿咒得解开,恢复了健康一来常儿此时要离开,与另一位贤者共 同称行。重要与网维在大赚谈起了在真实之品上看到的影像、海维认为这是需要今后人生 的玄机,其中水路畅通的所在可能是花园之后的天空遗迹,还在水面上的村庄可能趋像两端 的企劃村,但对坟场则难以想像。业实决定到花园之后和企鹅村去看看。罗蒂丝说五件神 家中的另外4件神窗分别由依顿、断冠带亚、杂类迪斯和杂路分别守护,其中两处就在花园 之后想依顿柯索、另有一处可能在企鹅村。她认为真实岛上所看到的是神对4件神窗的启示。亚宾决定与罗丝带一起去看看。更实与葛维的好,由葛维去找条路的信息。其他三路有 已承相。

出发前编数高导师处与他辞行,得知大差党的地下发现了转位门。可在巴鲁库特、被要亚维非尔汀等地进行瞬间转移。门的钥匙在地下神官那组,随后又给了亚宾 500 络赛。尝别席洛尔原来到地下室,地下室大侧位于神殿的中央,不容易找到。入地下室后找到神官,得到钥匙,作开转位之门,通过一条长长的通道,来到控制室

## 現景小星

从转转门来到非尔汀城、忠城向南。打咖啡上的小怪物、来到乌色特种、见到麦依的父母、把麦依的不幸告诉他父母。在村外为麦依作了座坟墓。然后来到规是小屋。亚宾思起往事、来到爷爷惠前哀悼、想起爷爷在稻草人中藏东西的情节。在右下方找到稻草人、从中了解到东美遇斯同学的人口在诸特斯森林里、进同歌还需要爷爷留下的一把钥匙、原来爷爷是这座制业的穿护人。 犯赛与营养丝从右上方的一处破栅栏通过、进入了诸特斯森林、在森林中找到了诸特斯迷官、直接走到明显的方块处站立。出现爷爷的灵魂, 他为亚宾打开了通往奈美速斯的通道。

人洞后, 打败拦路的妖魔,来到奈美迪斯祠堂。用答答留下的钥匙打开门,进入后站在 祠堂中心,被一道光传透到另一处, 向前走, 经自动快梯来到泰美迪斯的面稿。秦美迪斯的 灵魂星经被邪恶者庞法。惟而气 污染, 以有酸能力量的坚强的灵魂才能被除咒语。通过战事, 打败了奈美迪斯, 解救了他的灵魂, 得到了神的左手依司兼拉。

#### 花园之丘

回到非尔汀城的图书馆、找到时空移位器。来到按鉴亚 向花园之后进发。通过大爆卷来到花园之丘正中心的一处秘道入口、见细快思、得知在依领柯棠北边有处秘密入口。从变卢厚那里打听到守己神瞳的是镇长的儿子雷多、亚宾来到镇长的家、得知需多的情况。在前面的小河里得到符咒,向北来到蚤地。亚宾见到了在真实之岛上见到的影像。在东北部的一处空地见到坐着的潜多。将符咒贴在僵头上。雷多就爬了过来,为他们打开通向依候柯

堂的秘道、通过秘道,来到依顿同堂,打败依顿,解救了他的灵魂,得到巴雷垛斯的右手帝雷 香拉。

## 巴鲁库特

通过移位器回到巴鲁摩特、是到最高导师库格尔, 得知可需你的村中也有一个祠堂, 是 请精灵的统治者多鲁加的住所。它位于北方

#### 库鲁特

亚宾来到摩鲁特,这里正受到严寒的侵袭。在数觉遇到凌度思;他估计严寒可能是因为 多鲁加神殿中有不对劲的地方。亚宾从柱子边的一块菜地旁找到一条通道。通过这条通道 向上来到塞冷冰罐,进入船中见到多鲁加神。但多鲁加神也被砸咒,在没有办法的情况下, 多鲁加化成四遭光长向远处。亚宾贝好回到巴鲁摩特,

### 企甕村

从巴鲁军持的西城门向西,来到企德村,找到长老的家。从长老那里打断到只有斯寇帝 亚的女巫引路,打开通道才搬到达斯寇帝亚祠堂。但女巫已经去找,她的传人冷利奴就住在 隱壁。从炒利奴予中借到一本美干神的书,但沙利奴说,要进入祠堂必须要有美水品,而美 水品据说是很久以前就装入一个宝箱沉入摩西湖中。亚宫从沙奴利手中得酬的人留下的那 把钥匙。

离开长老家,向南走,可见到一艘很大的船,与亚宾在真实之高上见疆的影像一样。找到船长奥可肯看,让他帮忙一船长便开船向湖心驶去一途中,与船上每位乘客交谈,希望你到更多的线索一然后回到船长那里,这时湖水石暴常特况,只好先把船并向港口。

回到學上,更實找到沙利奴,沙利奴要並貨幣地找到她的妹妹。並實在船的右上方找到 她的妹妹,在离船前,去找船长询问并船的时间,奥克肯说现在即可并船,于基份又向湖中心 勢去。亚宾随着找几个人交谈后,回到船左上方的一间房中休息,这时听到奥克肯大喊能失 灵子。亚宾出房一看,见到从疆中冲出的怪物毛齿,经过战斗将水径毛西赶跑后,船长把船 使同港门

回到學主,並與与村长實際长爾城分類。这時听到沙利奴的條叫,原來沙利奴的妹妹利 塔在船上玩樂时,被水怪抓走。大家回到欄上,第三次映向湖心,告並廣東到船的右上方。 见到利塔的小踏,这时发现了水怪。排明突然附在沙利奴的身上,湖怪娃斯湿溶更的龙。在 棒的指导下,大家从湖中取宝箱。亚宾和出到些打开宝帮,取出于圣水品。

#### 拉古斯森林

何到村中,再往北走,來到拉古斯森林,通过森林后,找到柯紫的秘密入口,走到入日处,当中的地面下流,露出一条通道,进入通道,来到斯庭帝曼同堂,亚宾用录水品打开大门,进去打载斯寇帝亚,得到把薛垛斯的右脚帝常布神宝。

### 巴鲁库特

回到巴鲁库特,见到库格尔。得知葛维长老发现神秘的基础在加纳西岛,葛维已经在普林扎库准备好了船只。亚第一行出城,在西走,流往普林扎库。

#### 善林扎库

到达看林扎库,在武术行会找到葛维。葛维说看守杂路祠堂的安巫已经去世。要打开 172 透道进入祠堂, 需要找到她的徒弟多米妮何一大家来到港口, 乘船来到加纳西亚岛。来到多 来妮柯家, 羁糠感觉到这个屋子有人来过, 便到最外间邻居, 但是由于平时就没有人常近这 应用子, 也就没有什么就常。有个人说得见一个很构的人走向多米妮柯家。亚英立到赶去。 但没有看到什么人。葛维媚此时可能去基理了, 便赶到薪地。见到马多姆, 而且发现他是荔 维的弟子。原来与多姆为了数同心爱的多理妮柯, 与波鲁特察行协议, 即杀满 10 个正神雕 的人, 才能使多米妮柯复活。一场战斗后, 亚宾战败马多姆, 由于马多姆也是正神殿的人, 因 此多米妮柯复活了。独带领大家来到杂路祠堂的秘密入口、多米妮柯打开大门, 入门后来 到杂路柯量, 打败杂路精灵, 数主他的灵魂, 得到也色绿斯的左脚依斯等。

並突出来后, 不见了葛鳢和多米妮柯。回到港口才见他们。告别后回到各林扎麻的基 维家, 在嘉鳢的家中大家一遍商量以后的计划。最后确定先回巴各摩特。

#### 巴侧海特

#### 卡特多拉鲁

下船后,进入正上方,由谷有方的一个面洞就可以进入封印之地者左上方的台阶走向祭坛。这时无恶不做的彼佛特出现了。他说贝里亚哥已经进入封印之地,想用 制作加的力量让似序多辨复活。亚宾中了他的疆套,正当波各特想用咒语袭击亚岛时,艾可提利的灵魂温戏了,而且帮恶的咒语在基地基没有作用的一经过一场难战,战融了波色持。亚宾在艾司提利的指导下,特6件种宝组成了亚纽西奥圣剑。亚宾回到大门前,用这把圣剑打开大门进入港底隧道,下到封印之地。

#### 封纽之地

进入熔碧地带,穿过时宽地带,找到贝里亚斯,可是仪式已经完成,欧摩托姆已经复活。亚宾上前油灭了欧摩托姆,也唤醒了封印在荃到中的巴鲁垛司,众人含为消灭了巴鲁垛司。 离开封印之地,来到悬崖边上。发现麦依的生命力急剧下降,这时多色加已打开了地狱之门,准备接走麦依。亚宾纵身跃入湄涡中,不知下落。在众人的期待下,地狸之门再次打开,亚宾带着麦依与艾依梅园到了地面。

英雄的同到了故乡。

# 游牧民族

## Horde

#### 一、游戏能介

这是一款动作经营游戏, 兼有 RPG 和 SLG 的特点。游戏是从主角被封为朝夕爵士(Sir Chauncey)开疆的, 目的是在各种恶劣的环境中发展都牧业, 把塑灌解填变成一个上肥物丰的牧场。由于加入了自然灾害、怪物侵袭等突发事件, 还有每次开发新牧场前随机生成的地理环境, 使游戏过程具有一定的不可测性, 难度自然居不小。

#### 二、游戏操作

游戏按春夏秋冬四季进行。每年冬季一过, 就要向圆玉纳税, 纳宪税后顺便去题书调商店, 在那里可以铺存游戏进度或购买物品。不过购买的只是物品的使用权, 在经营中每用一次还要再付费用。

### 高品

熏肉:用作诱饵、当怪物吃熏肉时可以向它进攻。

戒指:可在战斗中将你传送到她擅上的任一地方,以便及时截助村民和牲棚;

雷:可以仍在怪物必经之处、致干脆一颗把该冒烟的寒快直接诱进怪物怀中;

石墉:比你现有的鹭笆更坚固:

机器武士:可以抡锤助你一臂之力,系伤力很强。

随着温度的进程,以后王国商店里还会出售更高级的商品、如流星锤、雕法快靴、弓箭手、火球术, 噻火龙等等。不过好东西要的钱也更多。

#### 操作方式

进入游戏培可用限标或键盘操作,建议体使用限标。按一下版标石罐(或变格罐)将屏幕有下角的方框点况,此时向上推展标(或按上键)可进入地图方式,向下拉模标(或按下键)可返回游戏画面,左右移动限标(或按左右键)可改变方框内容,显示你目前拥有的经费品种(如牛)及防御设施(如陷井、石墙等),决定了就按下限标左键(或回车键)开始布置。另外、按下3键可进入游戏设定选单,按下2键删出进度,按下1键暂停游戏。

方抵旁边的炒糖是时间量示。~~且炒于糖酒, 换就来收。要用手中的到去和狼战斗。 战斗

在战斗中点亮有下角的方框。图可以使用已经购得的各种武器和法术, 不过使用时还要花钱, 因此要注意剩下的钱, 要留些钱交税。

### 三、细全攻略

## 第一关 新托平原

朝夕龄士参园玉之命去新托平原并整。新托平原土地肥沃、开发不会太难、但也不能掉以轻心、要用好那一点点开发资金不是件容易的事。况且因王身边还有个爱训造言的大臣。 174 选择一个好的牧场可使以后的发展有利些。应找湖泊需集的地区建大本君,因为这里有许多小怪物,它们天生怕水,可利用湖泊作天然屏障,免受小怪物便袭。在两湖之间可种 快树,用水堆短怪物的移动速度,这样可以有充足的时间逐一干棒来犯之故。而且种一株小树只需一个金币,等树长大了再用铁铲挖回来就可要5个金币,这也不失为一条致富之路。在一些重要的地方,如篱笆与树木圃的空隙还可挖掘陷阱以阻挡敌人。

在平原上还是养牛划算。一头牛购入价是 100元,但每一季度便可收回 25元的丰厚利润,这是种地打粮食挣不到的。当然,但是牛在中途被怪物吃了,这发财梦也就包做了,所以首要任务就是保护牛的安全。不过平原上的强物只会从此而消攻,把牧场通布府而使万事大省。另外,村民的安全也很重要。看每次人怪大战后,只有靠村民才能把被毁的村庄重建起来;当本料充足时,扩建村压也需要村民重完成。如果村民都死了,周阳也不会能过休的。

经过几年的艰辛,终于完成了平原的开发,下一步将前往绿荫荫的阿尔伯加森林。不过 在离开这里之前,最好把所有可以变要的物品都卖掉,以便将全部资金带入下一美。

## 第二关 阿尔伯加州森林王国

此关安徽扎赛也要遵循依山佛水的原则。 沈一块有潮柏的客地,以便有钱时可以擅通 \*秦护村河,不但能防止外敌入侵,而且可以适当控制村落的发展趋势。

此关的怪物比较咖啡,它们会分散开从四面八方进攻,还能寻找防守薄弱的地方攻击。 但仔细观察一番不难发现,北方的敌人似乎少一些,就在这里是牛圈吧。

森林王国自然丛林木震茂。而且成材树的价值颜高。但想靠木材发现就错了。如果在 山中乱砍灌伐。会有一位法力高强的女巫魔法。降低你的生命值;但如果你拥持些小树的话。 她就会整疆增加生命值。

在抵**器怪物大举进攻时**、切记不可与某一怪物遍打死斗、要兼疆四方, 否则你的村民们可就要遭殃了。

## 第三关 布造的臭沼泽

在这个大沼泽中到效都是淤泥,没有可以建造房舍的原方。不过署改造这片沼泽地看 非维事,只需在沼泽的边缘看往些树来固化土地,不久就能改造出一大片肥沃的耕地。

健成村在后,便可到商店中选购进具。在众多进具中,火绿水最为实明,它的攻击力量攻击面最大,在对村怪尊时,只要用此术锁定敌人,然后释放出一个大火球,敌人顷刻间便化为乌有,而且命中率160%。相反,在雇佣兵里新加入的弓鳞手却显得华而不实,而且还要60元的工资。

城墙在这里也有重要的作用。因为沼泽中有一种外形像弯曲的怪物。它可导致在淤泥中伺机攻击村民,十分难对付。但建超城墙后, 就能迫使它走出沼泽潭, 没有了遥泥, 打它就容易多了。还应注意, 城墙要与村庄外围保持一定的距离, 这样可有时间在村外抵挡怪兽进攻, 减少村庄的受损程度。

另外还有一点值得大家注意,招述中有一种菩使瞬间转移求的怪物。对付它时,只能用 红宝石戒指雕踪设备,最好期间火球术将它消灭在城墙外。

## 第四里 电亲耳沙漠

在沙漠中、种地投有沃土、养牛缺少牧草、因此首先要改造环境。先找一块有水坑的地

方,最好附近有些草木,在这里安香扎聚。:沙漠中有水的地方多半是有地下水脉,因此把水坑挖开就可造出一条人工河流,最好能让人工河把村庄包围起来,当作护村河。得到河两岸长出草木后,可在运处另开新河道,把旧河道填平就能种粮食或非牛。遍后依据她制,不断将护村河的"厕子"扩大,村庄和牧场的面积更軌隙之扩大了、

得村庄有一定规模后, 再拓宽河面, 在河中间筑起一道域墙, 将村庄紧紧包围起来, 但要留出一个缺口供自己出入。这种水中域墙不但可以抵御沙漠中善于土造的怪物, 还能阻隔那些傻头傻脑的小怪兽, 不过就是王晓太大, 托瓷太多, 需统等安排, 酌情弹放。

当一切就婚后,再到商店里买一把星级武器——流星锋但毫法靴。在消灭了敌人的巨型怪物后,你就可以威风;国惠地站在村子唯一的人口,免险耐解,笑谈风景。大功告成后,也许国王还会给你加官进龄呢。

## 第五关 冰冻荒野

在这冰天雪地的地方,无法开垦,无法养牛,也无法种爱。可以帮前几类槽下足够的金币,那么根本不需开垦土地,几年的税收对你不得什么,要把强力武器——火鱼叉,当几年各符其实的游侠、总多么惬意的事啊。

如圖你手头從那么宽裕。只好老老实实地去排演并发肆地了。 最快槽的方法就是用火球术或火鱼又福地面上烧出一片空地,但要注意不想烧到村庄和村民。虽然可以用小群踩出一块绿地,省下一些钱,但由于开展时间过长,牛群很可能被轻物吃个一干二净,所以最好不用这种方法。

等到村庄建成后就可养牛芋,应该注意的是这组的怪物没有僵定进攻方位,所以需多作 域墙,依据财产状况雇佣武士并合理安置。待来年春天冰省融化,河南解冻,就可开凿出一 最护村河。另外,加宽河面、打通支流也很重要,可以减少洪水发生的优率。

數重要的还是要打數怪件。这里新加入的冰雪怪物生命力极强、并且十分爱吃村民、是 个很难纯的家伙、火龙、火球术、火鱼又这类高级武器对它都无效。具有用熏肉作诱饵。海使 出流星锤才能干掉它。

# 洲际风暴

# Interstate 76

# 一、游戏简介

义译(公路争霸战),是由 Activision 公司设计推出的超级 3D 动作赛率游戏。游戏在 Win 95 平台下运行, 图形界面采用了流行的 3D 引擎, 用多边形绘制的 3D 立体实体呈现出 美国 70 年代的西部景观: 小舖、岩石、沙漠、高速公路以及各种各样的超级战率, 并模拟侧滑、弹跳, 冲槽等动作, 形象通真。 片灰的动画岭其可看性, 而在数个关章之间也以许多的动画进行衔接, 让整个游戏的过程绝无冷场, 再配合上高水准的录音效果(游戏的主题曲十分耐听)、暗耀系机的无垠荒城中, 村以晦暗的音乐以及温度的音效(包括了马达声、轮弧声

等), 视觉以及音乐效果都是一流的。本游戏中情节或份并不是很重。游戏支持目前流行的 多种网络对战功能。

#### 二、完全收销

游戏主角是位年轻的赛车高手基格夫(Groove)。 為格夫的姐姐杰得(Jade)也是一名车手,她发现了有人在试图控制车赛的结果。这个幕后的主使者是退伍老兵安东尼集(Antonio Walochio),他正在大量募集雇佣兵,想要建立一支军队。杰得发现了这个秘密后。在一次车赛中神秘地失踪了。杰得通过她的助手陶拉斯(Taurus)带给荔格夫一封信,信中告诉他这个秘密。 费格夫从姐姐那眼维承一顿 Piranba,将它改装成了一辆超级战车,和他的同伴陶拉斯和斯基特(Skeeter)…起,战斗在魏克群斯州的荒野上。陶拉斯来自英格兰。原来是诗人,他的要子和女儿被罪犯杀死了。陶拉斯来到这片是野是为了忘掉过去,他曾经是杰得的助手,也是高洛夫助手的最佳人选。 聚基特是一名优秀的机械维护师,每当战斗的问题,就维护相修理损坏的车辆。有了这些朋友的帮助,葛格夫不再孤单,他驾驶着自己的战车,消灭那些任意的距离,限止安东尼奥的阅读

游戏中充满了各大各样的故事。如 1932 年产的老爷车, 时间 157 英單的 Courchelle 跑车, 重达 12000 砖的重型卡车, 重 18000 砖的学校通勤车。温戏采用玩家主观的视野进行, 在武器的鳞礁上, 玩家需要利用雷达锁定目标, 按下发射键, 车辆上的武器就会根据雷达的提示, 自动地瞄准敌人射击。武器的种类包括了 7.62mm 到 30mm 的机关枪, 火箭弹, 火焰喷射器, 迫击地, 抢粮弹、地雷等等。

在游戏中,不用輻射击,要在公路上導憶,还要報答走籃,亦或是似跳跃的方式越过沟沟 次次,接着再落入坑池不平的石头地面上。圖子要和敌人作战,还要和恶劣的环境作斗争、 你会由于驾驶不慎发生了碰撞或者行驶在基原上而损坏体的车辆底盘。如避上恶劣的天 气,还需要打开雨刷保持挡风玻璃的干净,当然这种情况下能免度会随之降低。由于你的车 辆在游戏中具有和现实生活中一样的特性,因此,当你被离遗籍的时候,必须要小心驾唱,以 免因为过疆摄烈的碰撞而导致军辆冲击或者翻倒一此外还要注意车选,避免车子发生侧滑 或是左右摇摆。当然,也可以利用侧滑的功能,使车回转,然后射击身后的融入,如果都车载 不好了。除了主述的标准驾驶"动作"外,在游戏里有些控制键是用来射击的,可以通过 Enter 键来选择不同的武器,然后用 Spacebar 来进行射击。为了方便,还可以用武器连接方式(按下上键),将面询同一方向的武器连接在一起,提供同时发射多项武器的功能。

游戏中还提供了雷达顿温的功能。玩者可以利用失眾上的十字线或军辆瞄准系统来能准目标,接下瞄准按键就可以预定在范围内相关的车辆或基物件,被锁定的目标会出现在方框中,并且屏幕上也会显示温表明该车辆目前的描述程度,损坏指示器的颜色会随着损坏的程度而改变。炮塔型的武器会一直锁定目标,以让你注意战场附近的所有敌人。如果需要的活你可以切换目标,或器上的摄影机会给你许多额外的帮助。

游戏还特别没立了一种训练的模式,在这种模式里逼真地模拟了实际战场的情况,选过 你同伴的情引,您可以在很知的时间内学会游戏中所有必要的动作技能。

游戏就像进行一场车赛。还必须兼顾敌人、路面、装甲、武器等项目,车周等许多属性(例

圖根坏程度、弹药量、系统量表等等)方面。体证可以通过信息、自动瞄准器来进行战斗,选择的车型、装备的武器、装甲、发动机等等设备对战斗都有直接的影响。圖面状况影响以及等驶的方式对于习惯等年类游戏的人都十分熟悉。这些转备了要年类游戏的所有特点,只有细节以及表现的方式、养面不大相同。

游戏的界面相当容易亲近。你所看到的就是你的驾驶室、里面包括各种各样的专业仪表。当你驾驶着赛车、驰骋在美国西部的旷野上,伴随着敝烈的战斗;当你突出重陋,用装备的 30mm 机美饱出毁对手的战率的时候;当你用手枪消灭掉敌人的驾驶员,夺取了它们车辆装备的时候,会充分体会到驾驶战率驰骋的乐趣及相当的成就感。

车辆偏备的每个项目编序对战斗产生重接的影响,引擎, 总技、槽车、武器等等需要综合 专愿, 您要获得一辆梦幻战车, 并不尼每种装备都要放在车上, 有时也是对驾驶员技术的一种考验。当您需装备某种设备以提高战斗力的时候, 并不是每次都会有不错的收获, 当车辆货架不足时就会出现无法装备的情况, 这时候就要常经验来选择了。

#### 战斗

游戏的主要任外就是消灭出现在而前的任何敌人。在战斗的过程中,会从非精的控制面板上获得尽量多的帮助信息,雷达可以零摆敌人的踪迹,提供规定的方式。当体模定目标以后,你达将不断地跟踪目标,直到将其击毁。在面板上还提供车辆的其他一些状况,系统置表,装甲以及武器装备显示,当车辆受到损伤的时候,显示器用不同的额色来提醒车辆的状况,有了这些仪器的帮助,可以将精力完全放在战斗中。当然也可以去标这些辅助工具,让战斗的场面满屏幕,充分享受敌人的车辆在挪师前作火,制液,爆炸的镜头。

游戏中还提供了一些特殊功能。在战斗后,进入"旅程"模式时,同伴斯基德会为你维护受损的车辆。關此在任务的问题,你可以选择备用设备并对事辆进行调整,甚至可以将一些损坏的设备留下进行修理,当然维修设备是需要一些时间的,在"设备管理"选单中将会有完整的提示。但是,网络对战不撤供这个模式。

游戏在数据及资料的设计上相当详细。各项数据与其他数据都有相关联之处。例如武 ■配备与平衡型每总相配合的。车辆的装甲和速度都有所限制。这会加强火力器增厚装甲进 面获得游戏面体性的平衡。车辆的各项统计图表都制作得相当仔细。车辆配备系统也很完 表。

游戏支持多人对战。在对战服务的设计上,这个游戏可以允许玩家随时置入或退出游 178 战,不必等人到弃后才能加入战斗,节省了大量的时间。甚至对举办对战的服务来说也基这样,若有玩家从服务器退出后,会从其他玩家中选择一台机器作为服务器,自动承担起网络对战的服务,他游戏不至于中断,这里可以看出游戏设计小组在这方面是花费了一番心血的。游戏还提供相机器对战的模式,在战斗之后,机器会根据你的表现来给你打分,这是与你使用的车辆相关的,如果使用了破害各打翻铁甲战车,所得到的分数就多了。以此维护不同的车辆和武器的公平性。

在游戏中还可以近距离用手枪直接击驼敌人车辆上的驾驶员,并且获得敌人战平上面 的装备。这样做不会为你车辆上的武器弹药需车辆配件因战斗模坏而担心了。

### 三、游戏心得

接住 Cirl + Shift, 同时输入以下字符可得到相应的格技:

freelance: 加速(或加武器);

getdown: 所有的年开始攻击你; wiggleburger: 陈嘉摇晃得很过客;

thirdnestril 也是格技之一。

### 足球 97 FIFA 97

### 一、游戏简介

这是由电子艺界出品的棒育运动类游戏。游戏容量 340MB, 安装在硬盘上的空间需要 50MB。这个调戏总在(足球 94)、(足球 96) 后推出的。游戏中共有 64 支国家队, 12 个足球协会, 近 255 个球队, 共 4200 多名球员((足球 96) 只有 59 支援家队, 178 支甲级队, 3000 多名球员)。游戏以体育场内的焦烈气氧和通真的人物动作, 再现了如火如装的足球等场。游戏支持对战功能, 可以通过调调解调器或制造与他人对战(最多 20 人, 守门员由电脑控制)。游戏采用两种新的技术, 一是动态排捉技术(Motion Capture), 即用真人身上的传感器搪捉幼作, 然后由计算机处理绘制人物的技术, 一种是三维增强技术(30)—Plus), 可使游戏中队员从近处没有银货糖, 又不影响游戏的遗嘱性

与上一代相比,由于采用了新的引擎、球场规模更为完大,现众人数、热情会国比赛的性质而不同。球员动作更加丰富流畅。每个球员的动作表现更符合实际,如铲球或冲顶等动作做完后,要有一定时间才能爬起来。游戏的裁判员执法更为规范,如铲球犯规,就可能得到黄稗或红牌。游戏可遇 8 种规角进行比赛(F1 至 F8 为各个视角的切换),还可以改变战术、称容,以及每个人的站理。游戏支持 640×480 的显示方式, 有 8 个规则任意切换。游戏的规划体育场技术(Virtual Stadium)产生的体育场宏大高补税,又很细腻,还承位都设计得非常通度,现众数估会固球队的名次而增加,从声效上游,不仅有观众的呐喊跳成声,故声等等,甚至不闭固家的观众的声音还有些区别。而且还有英国某种著名的体育评论员 John

Motson 和 Andie Gray 进行解说(Play by Play) -

#### 二、操作用键

FI 並 FR 號:各种视角切换;

FD:進出游戏;

F12:退出北赛;

1:控制器选择:

2:队形调售:

3:更换场上队员;

41 绿队技术统计1

5:系统调整;

6:放前段慢动作;

7: 进球时间及队员显示;

8:吃牌队员及时间。

A.S.D 三键在不同情形下有不同的动作。表述如下:

(1)无球时的动作:

方向键:跑动,向任意方向控制队员;

A+方面懷:向选择的方向铲球;

S: 切機队员, 将光圆切换到离球最近的队员;

D+方向键:向选择的方向倒地铲球;

Q:使当前正在控制的队员加速:

E : 方向键: 向选定的方向大力铲球。

(2) 有球时的动作:

方向键:带球,使带球队员向任何方向移动;

A+方向键:提高球,按键时间长可以加大器球力量;在对方禁风内,此指令使球自动飞 向球门中心;

Shin:方向键:传珠,按键时间长可加大踢球力量;

D+ 瞄准: 射门或大脚腰环, 在球门区内按键时间长可以射门, 在球门区外为大脚破坏;

O: 带跳者加速淵油;

Alt+Shin+方向键:弧线球。

(3)控除队员将球传出后:

方向键: 据制当信控制队员的跟动方向;

D: 植射、得球者自动射门;

Q:加速,当前队员冲翻;

W:进入回传模式。

(4)回传模式:

方向键:控制当前所控制的队员的跑动方向;

A:挑高床,向当前队员间传高球;

180

- S: 轉赚回传给当前控制队员;
- D: 射门或大脚破坏:
- Q:校制当前队员中侧:
- W:圖清阿传棋式。
- (5)球在空中飞行时;

方向键:控制当前所控制队员的跑动方向;

A+方向键: 头球、冲顶、倒钩、转身射门等动作、要遭得球高度和当前控制队员的框层 位置:

- Q:使当前控制队员加速。
- (6) 海界外球:

方向键:移动队员,改变构球者面对的方向;

A:梅高醇,时间加长可量大椰球力量;

S: 揮飯線, 时间加长可加大爆球力量;

D:自动将绿辉的球门方向,按键时间长可加大爆球力量;

W:梅萍模式, 可在一般、同传、战术设定, 目标模式之间选择。

在回传模式下:

A:移动在场内的选定队员;

D: 攤向球门将球擇給所逃迎的人员。

在战术设定模式下:

方向આ:选择战术, 有三种可选;

A或 S:队员自动执行所选择的战术;

D:射门, II 动将球探向球门方向,按键时间长可加大投掷力量;

Q:退出战术模式。

在目标模式下:

方向键:将目标点移动到草坪上任何位置;

A:振客球,将球棚到指定位置;

S:據低球、将球鄉向指定位置;

O:據向对方球门。

(7)角隙或任度球:

方向键:移动队员,改变罚赚者所面对的方向;

A · 方向键: 挑高球, 按键时间长可加踢球的力量;

Shift + 方向键: 传版球, 按照时间长可删解球的力量:

D+方向@:在球门范围内悬射门,在球门范围外及大脚鞍坏;

W:模式途杯, 听在一般, 回传, 战术设定, 目标模式简选择。

在回传媒式下:

方向键:使在场的选定队员驱动;

A:传篇珠,将球传给所选队员;

S: 在其圖在场内的十名队员间切换;

D + 方向键: 在球门范围内差射门, 在球门范围外是大脚跛坏。

在战术设定模式下:

方向键:选择故水,有三种证选;

A 或 S:队员自动执行所选择的战术;

D+方向键:在综门范围内及射门,在综门范围外及大脚破坏;

Q:进出战术模式。

在目标模式下:

方向键: 将目标点移动到重理的任何位置:

A: 揮高球、将球揮到指定位置:

S: 梅低球、 将除排向指定位置;

D+方向響:在球门范围內差射门,在球门范围外差大脚轰坏,按键时间长可加大關球力量。

#### (8)点棘:

S:换罚球队员,可在上场的 10 人中轮换,电钻默认最擅长罚点率的队员;

D+ 方向键:射门,按键时间长可加大踢球力量

(9)守门员有赚时;

A + 方兩體: 移动守门员、一旦移动 = 米尼只能改变守门员面对的方向、用手鞭辣;

S上方向號:用路線,按键时间长可加大踢球力量;

D+方向键:器低球,接键时间长可加大锅球力量;

W:模式选择,可在一般、目传、目标模式间选择。

在间传模式下:

方向微: 移动在场内所选定的队员;

A: 将雌猫给所选择的队员:

S: 切換队员, 可在场内 10 個队员间锁换;

D: 将球踢给所选择的队员。

在目标模式下:

方向键:将目标点移向草坪的任意位置:

A: 手機線、将球传向指定位置:

D: 删除, 将除踢给所选定的队员。

(10) 门球:

方向键:移动守门员,改变守门员而对疆方向;

A + 方向號、Shift + 方向號、D + 方向號:器碑、按键时间长可加大器線力量;

W:模式选择,可在一般。图1000年式间选择。

在回传模式下:

方向键:移动场内选定队员:

A: 予難孽、将球抛给逃定的队员:

S: 切换队员, 可在场内的土名队员间冒换;

D: 脚球、特球岗给选定的队员。

在目标模式下:

方向键:将目标点移动到草坪内任意位置;

A 或 D: 跏畔、将球路给选定的队员。

(11)守门员:

A \* 方向键、Staff \* 方向键、D \* 方向键: 移动守门员、如果在射门前移动、守门员将在射门的瞬间跳起。如果在射门后移动、守门员将扑向指定方向。 需果没有发出指令目球飞声等门员, 守门员将自动救球。

#### 三、游戏介绍

#### 比要模式

游戏包括友谊赛(Friendly、联署(League)、循标赛(Tourment)、决赛(Play Off)、练习赛(Practise)、转会(Transfers)等项目。游戏增加了家内总球项目。

- (1) 左谊赛:可从 255 支球队中任选两支进行比赛,包括国家队和职业联队,另外还可捷 选各国,各俱乐部的球星组成一支属于自己的明星球队。
- (2) 联赛: 从国际起联下属的 11 个国家的足协(巴西、英格兰、马来西亚、西班牙、美国、荷兰、瑞典、法国、意大利、德国) 中挑选甲级球队、进行角逐。在疆长的赛季中, 可随时现有 11 程安排表置各队目前所处的名次, 其中包括胜负场数、积分等资料, 并有射手排行物、犯规 次数栅红牌罚下的统计数字, 胜得 3 分, 平得 1 分, 负为 11 分, 每一场比赛都至关重要。 萬 根据对方的打法周密部署作战方案, 安排上场队员。有的比赛可以不必来自去打, 电脑可模 拟出比赛结果, 虽省时省方, 但此分省定不如自己打的理想。
- (3) 傳标等: 18 个球队分 3 个组进行比赛, 各组的前茅进入前 8 名, 然后争夺世界杯冠 深。
  - (4)决赛:16 支球队为夺趾前进行生死战。
- (5)训练:为玩家安排较轻松的练习, 氨悉游戏中的规则瞿枝术。只有在场下努力训练,才能在场上有作为、游戏提供的练习有: 角球、任意球、门球、罪外球、点珠等。
- (6)转会:随着新霉季的开始,各球队球员间流动,这必将促进职业化足球的发展。如果看上别的球队的球果,可在这果进行操作,让他为你的队效力。
- (7)室内足球,室内足球场地小,利于密集物等,每与进攻的队员相对比较少,这就需要利用战术配合和撤墙等被求进行突破。

#### 传球的准确度

游戏对传球瓶确度有3种控制模式:

Action:比较一般的模式,它加上一些电脑的辅助操作,这样在传球时不一定很准确仍能到位。面种模式速度比较慢。

Areade:这是上一种模式的加速版,速度很快,是真正能循玩家淋漓尽致感觉的模式。

Stimulation: 更加真实的模式、因为它取消了电脑的辅助操作。需要对自己的控球、传球

等要有更高的准确度、对玩家是个挑战。

#### 网络功能

游戏提供两种网络对战方式,调制和调整(Modem)联接和网络(Network)联接。由于每台计算机可有 4 人間时玩,因此调制解调都联接方式实际可有 8 人进行对战,而网络联接可有 20 人同时进行。除了 2 个守门员,其他球员都可由不同玩家控制。现在 EA 主页已设立了网络对战功能(Match-Up),只要登记一下,就可通过 TCP/IP 协议与世界各地的玩家对战。

#### 战术

球队的战术应用在游戏中也很重要。游戏提供的阵形有5种, 部3-5-2、4-4-2、2-4-4(清道夫)、4-2-4、4-3-3。 加果想打攻势足球, 可打4-2-4、4个前锋会对对方造成很大压力。 需果想控制中场, 可用3-5-2 阵形, 能攻能守, 来去自如。 根据比分的情况改变阵形, 没准能反败为胜。

#### 四、游戏心得

#### 秘技

将电脑目期改为 1997 年 2 月 29 日,然后选择新加坡队参加比赛,便可在游戏时输入以下键得到相应的秘技:

CANT()NA:使球员传球给旁边的队员抽射;

KELONG:使用秘密球员:

LAOCHIAO:增加新球员。

其他稳捷还有 KAYU 和 LTH...

### 射门宫珊

用上述飞人秘技带球从边线到紧区边缘这个狭长珊带、突破下底, 当跑到与球门成 10° 至 40°的夹角范围内, 先按 + 键(从左往右攻时)或按 → 键(从右往左攻时), 在放开 S 键的瞬间按 D 射门, 进球率可达 70%以上。

#### 游戏中所采用的中国国家队名册

此名雕选用的是 1995 年底中国足球队为备战 96 年奥运会预选赛时的名单, 游戏采用后, 又有稍许改动, 因此名单有些让人不知所云。其中 1 号区整良(守门员), 2 号朱琪(后卫), 3 号肖坚(后卫), 4 号张雕华(后卫), 5 号刘德(后卫), 6 号都海东(后卫?), 7 号 Hi T(中卫, 不知是谁), 8 号等明(中卫), 9 号申思(中卫), 10 号杨晨(中卫), 11 号 Hi Z(中卫, 不知是谁), 12 号高峰(前锋), 13 号周宁(前锋), 17 号等兵(中卫), 即 号灌胶(前锋), 22 号 Chen U(守门员, 也不知指的基础)。

### 足球 98

### FIFA: Road to World Cup 98

#### 一、游戏简介

又译为(批界杯之為), 是由电子监界公司的加拿大子公司出品的体育运动类游戏。游戏从(足球 94)到(足球 96)、(足球 97)、到现在的(足球 98), 并不是简单的 升级。圆为这一款已无法从中再找出其前作(足球 97)的明显废迹了。全新的界面, 過真的體动作, 超强的智商设计与散昂的音乐, 给温戏增添新的活力。(足球 97) 中采用的虚拟体育场(Virtual Stadium)的 3D 技术还能看到体育场有马赛克观象, 比较僵健。在(足球 98) 中这项技术继续得到改善, 具有一个很简单功能的 3D 加速卡便可以在雾化的基础上大大减弱了马赛克观象, 也使温整个体育场看上去特别平温、类和。如果有更好一点的 3D 加速卡, 其所量规的场景可以说是目前见过的足球游戏中最出色的一个。

### 二、操作用键

F1 至 F8 键: 各种视角切换;

F11:退出游戏;

F12:退出比赛;

1:控制器选择:

2:阵形间幕;

3:比賽设建:

4: 蘆鷹及保存最后一个人球:

5: 庫队技术统计;

6:进廊时间及队及显示;

7: 吃红、黄牌队员及时间;

8:打开或美闭全局视窗;

A:铲球,獨高球。Ali+A或 Cul+A 将球挑起来;

S: 删换队员、传动。Ale+S或Ciel+S为带球进入;

D:射门, 依则: Ali + D 或 Cirl + D 为假装射门, 然后过人;

Cirl 和 Alr: 调节任意除强度。

" 方向键: 跑动方向。其中上下方向除了表示模向跑动外, 还可确定射门打的是滚球还是 接空球, 因此射门不需要再接两个方向的组合键, 这样较不容易打飞。

其他:边缘实破时可先用 Ah+E或 Crd+E 基过对方后卫, 沉底中用 S 键传中(不是 A 键), 中路接应的较容易得到球。Ah+W 或 Crd+W 做球 360° 旋转, 见过对手。Ah+Q 或 Crd+Q 调置在球上再推到另一边。正过一动作可按 Q 证券即传给我方男一队员, 化停球队员跑到前面去(此时是电脑控制球), 然后再按 S 健重新得到球, 形成二过一。

倒钩的踢法: 将控制快速切换到高品球落点所在的队员, 在球将看到头顶时快速连按射 门键。

在对手得球时、AIC+Q或Cist+Q为推入、按住Q键、延点地冲撞。双击Q键、用胃部或肘部进行导体对抗。

当球还在空中时,按住 A 可将球顶给队友,接 D 键为有力的头球/攻门。

在发任意理、角球或点球时, 按住 Ali 腱, 球会转向在方。按住 Cirl 键, 绿会转向左方。

在胜利后的欢呼声中。按射门键可听到大鼓声, 按传章键可听到人群的欢呼声, 按冲删键可听到导声。

#### 三、完全攻略

### 电脑智商

《足球 97) 在电脑智商方面没有太大的进步。经常会出现这样一个场面: 球就在你的守门员几步之调的地方,然而他却熟视无睹,无任何扑救动作,最后你只能眼睁睁睡看着对方前锋快待条到,劝射破网。守门员的低能是《足球 97) 中很明显的问题,而一名球员带球摆奔置、六十米破门入网的情况却又屡见不鲜。这些问题在《足球 98) 型得到了朝显改进。守门员的主动出击,教球能力大为改善,球员的积极拼抢使得整个游戏的对抗程度大为提高。同时以前在禁运前沿的"必定进球区域"也完全失效,不是被扑往就差打飞射器。《足球 98)还大幅度增加了球员间的相互配合。传球引入了提前量的图像,即落点在接球队员稍前一点的地方,因此可以方便地作出口过一,人球分过,工行工,插入空档等绝龄配合。真实地体现了足球的艺术性,而且还理顾到以前做不到的挑过守门员的动作。具理处理得当并且运气不错,也可造成打空门的机会。因此说,这一代的电脑智商已经有了很大的进步。

#### \_ -

游戏的另一个出色之处在于细节刻画的极端细腻、通真。以前的人头像都是一个样子,卷光表情、面无血色、五官模糊。而这一代的球员模样虽还不多。但已能清晰地区分出人种。而且表情富于变化。球员带球、晃动、脚后跟深球、挑射、急伴无一不相隔避真,其真实成远时与 PS 机是绿名作(1 联票)相媲美。游戏中还能看到其他任何一個足球游戏来曾有过的"情绪"表演。例如当脾气急燥的球员(如因斯)得到黄脾时,会走上去与裁判理论。裁判不由自主退后一步、作严肃状构即就给,犯规球员或是指着裁判抗阻或是一脸无辜甚至担头就走,边走还边喊叫。如果是较理智的球员(如世界是球先生罗纳尔多),则会乘乘转过身、让截判抄号。球队领先时,球员在开角球时会去确动现众,反之落后时,个个垂头裹气的样子。特别的花哨动作也多了许多,特彩而寓有幽默气氛。游戏同时也注意了时效性,本等多才转会的球员也可以在他的新老板那里找到确切位置、不像(足球 97)中西班牙甲级联赛找不到罗纳尔多,这些出色细节的存在无疑是蓄提高了游戏真实性。

### 比赛方式

由于游戏向法国 98 世界杯组委会申请了冠名权, 因此除保留前作的 Friendly, Training, League 三种比赛选项, 还把 International 与 Playoff 合并成了 Road to World Cup 98 (世界杯 98 外围赛之路。)在这里可以自己领军从小组赛一步一步做起, 沿向世界杯赛场。

游戏对于前作中赛场评论太少而且就那几句这个弱点作了改进。现场评论语句**想**超过 186 了 3009 句, 翻译论比较合理, 有针对性, 配合被佳的面面简直就是电视直播。另外, 上作中较好的人声背景也有所增加。

#### 与《足球 96》相比增加層功能

在 Customize Squad 选项下有球队编辑(Team Edit), 可能改球队的名称、主场、球服的 颜色和式锌。球员编辑(Player Edit)可编辑球员的姓名、发彩、晚彩、胡须、人种和各项技术 数据。国家队选择(Internation Selection)可选择自己喜欢的球员组建国家队。

截畫 Esc 键弹出的选单中的瞬间回放(Instant Replay)增加了存储功能(Save), 可存储 精彩的入球和镜头。

#### **小田中**

中国国家队名举与上作大致相同。但增加了 Mao(毛数军)、Fart(也志数)。Ma(乌明字)、 15(字铁),其中范志毅打的是前辈的位置。而原来的 Haidong(郭海东)打替补还器的基中场。

### 足球经理

### FIFA Soccer Manager

### 一、游戏简介

这是一款由 EA Spons 公司推出的模拟类游戏, 也是该公司使出的 PIFA 最到的姊妹篇。"雕戏在 Win 95 下远行。"通戏的全部队员资料来自国际足联的最新数据。完全与世界同步、游戏模拟一位是绿经理的散甜苦辣, 操作界面容易上手, 翻悉的队员名字, 独特的游戏风格, 今玩家爱不鲜手。游戏完分考虑到偶然事件, 比如队员生日到了要故假两期, 绿迷的偶然相助等。

#### 二、完全攻略

我是新教练杰米(Jimmy), 我将领等球队去夺取短军, 成为世界上最强的球队!

#### 难度选择

进入游戏,可在5个国家的俱乐部中选择一支球队执致,这5个国家是英格兰、德国、法国、意大利、苏格兰,各国都有甲级和乙级队(英格兰更有超级联赛、甲级、乙级、丙级4个联赛),甲级队资金排序,队员实力强、到那里容易带出好成绩。水平提高后,可去带难度高的乙级队。初练的可先找一支实力强的甲级队伍带带,甲级队伍等200万的赛金,乙级队只有100万,并且队员能力比甲级少5点,如果更低则只有25万。

游戏的基本管理有 4 大类、球队管理、球场设备管理、财政管理和临场执款。

### 球队管理(Squud)

球队管理下分编队(Team selection)、训练(Training)、特会(Transfer)、队员状况(Player information) 柯图传统计(Analysis)等 5 项。

编队:即选择上场配置, 也就是上场的人物和侧的位置, 以及特补阵容。 模据每个人的能力、队员风格, 也就是每个队员常使用的战术和在场上的位置把战术落实下去。哪个队员

应积极跑动。哪个队员应助攻至前场,谁要多多长传,谁需大幅被坏。确定队伍风格,也就是整个队伍的风格是进攻还是防守,是突破或是位置,拖延时间。球队的配合是长期以来形成的,最好不要去改变它,不过一些必要的战术都自还是要交代的。较弱的球队可试试防守反击战术,已条线上的中场往后端;对于大刀间并型的球队来说,整个球队的中场要进行扩张。风格相反的当然棚用相反的战术。球员个人的风格一般让他们自己去调整。

然后再确定分隔(biasing)、也就是分配铲球目抢断的比例、划定后场、中场和前场的范围。

训练:这里有一份对应于每个队员从是则一到星期穴的时间表,从中确定每个队员的训练方式和射门(shoot)、过人、控政、头球、空门、往返跑、表质训练、练习比赛等。其中能为一项是对各个队员的能力进行全面的评估。不过每周至少较给队员放一天假。训练时可针对队员的能力有选择埋进行,让守门员着重训练的有手接球(handling)、开球(Kick)和手抛球(Throw)等动作,后卫们注重协防(zonal defence)和抢断(zockling),其他队员顺视过人(passing),两边的其他队员训练奔跑能力,前卫训练突破能力,相锋练射门能力。全队的配合训练每个队员每周两次。球队的替补队员和场外队员,每周参赛的机会比较少,要多进行一些练习事。

转会:有转入和转出,这个项目中有队员信息,列出队员在本赛季的具体表现,并有对各个队员的情况分析。光常原来这一班队员要想取得胜利是困难的,要经常去转会市场(Transfer Listed)重要。别的娱乐那是不会以原来的转会价格放大的,而且往往不会出传适合本队的球员。这时,要表看所有队员的名单直接与其他俱乐都交涉(All Players),虽然这样价格要高很多,不过总可以买到适合的队员。在对球员选择上,年经的队员有朝气、冲动起,带力大,是未来的希望;简明显在游戏中常常很快会衰退,在巨资请来的驯星往往得不到回报就消亡了。

### 球场设施(Facilities)

在这个项目里要求对自己的主场场他进行维护制建设,其中包括琼场的维护(Pitch Maintenance)。体育场的建设(Stadium)包括新镍(Building)、扩建(Expand)和英地(Buy Land)等内容。

#### 財政(Finance)

即使球队拿到冠军,如果财政上出现了赤字,也不行。财政管理包括俱乐部的收支状况(Assets)、俱乐部的资产一览(Club Assets)、每个队员的价值(Player Assets)、门票的价格(Tickets)及出售纪念品(Merchandise)的情况。以及向银行的贷款(Loans)状况。可以在财政制支分析图(Analysys)对自己的经营状况进行周统计、月统计和本等季统计、门票收入多少,还欠人多少钱,与队员签订的合同期限(Contracts)及工资状况、租借地的合同。

財政上的经营可能不面一些方式增加收入:门票、纪念品、贷款、组出场地、转出(租出) 队员。其中门票收入场一大收入来源,现众多基收入的保证。先打出几场好球来提高观众 对球队的兴趣,当现众兴趣大增时,就可以提高型价了。主场太小时,将价提高还差场场整确,就要扩键球场了。如果没人来看球,可能是因为扩建了球场后球场的维护费没有漏上去,管理不好,所以没有观众曲细说战,只要提高维护费用就行了。 租出场地也是收入来源之一,在体育场珊瑚有很多建筑,把他们租借给别人,也有一笔 可观的收入。不过一定要留一两个场地作为体育用品商店,以便出得货物。

纪念品买卖钢与观众数量都直接关系。当主场观众基准的时候,可以出售纪念品,赚取更多的利润。可在体育场旁边开体育用品商店,每月除去成本,都可以有几十万到几百万的收入。

对于多余的球员,要迅速把他们转手给别人,转出他们不仅有一笔可观的转会费,还可以避免每月数目呢大的概水。当然,球员租借出去也是必要的,因为有时还是瞿他们留着,会引起球队老化严重,到时候没有队员上降了。转会队员的时候,要把操住货比《家的速速,价钱低了就不要卖。倒买倒卖球员模利较多,不过要担一定的风险,一般不到 20 岁的队员增值潜力较大,而绑些明星身价大多要下跌。

如果出现财政赤字、还可向银行贷款、缓解一时危机。

### 賽事安排和档案(Events Organiser)

游戏中可得知比赛月程(比赛预定的时间及本赛季前期的比赛状况)、比赛结果、联赛及 欧洲杯赛的成绩表格。

档案一项可负例本队已得到的冠军及荥智。观者以前比赛的过程录像,对绿队比赛的 状况进行分析。

### 亲临现场执歉

游戏中有执行下场比赛(Generate Next Match, 不观看比赛过程) 相观看主场比赛(Play Next Match, 可以在比赛中指挥球队)两个选项。观看比赛可求临球场。球场为斜45°视角、双方队员的动作部就真实。而且还有从体育场上空乌鳢的视角, 让救练制定薪的打法。比赛中球打成死球就可对球员一一面授机宜。比分领先时可让全队故意拖延时间, 落后时可使用突破视规战术, 这些都基根据场的情况临时作出的。临场执教也可以不干涉他们自由发挥, 让他们全心去踢球。当比赛输赢已定, 可让特补队员上场去锻炼锻炼。

经过大半个赛季的浮流,球队脱舞闹进,提前四轮夺冠,就可撤下正式队员, 注停补队员 和场外队员上场比赛, 锻炼他们的能力

经过一售商主,终于带出了一只出色的球队, 经营了一个经济状况良好的俱乐部, 球迷 们向俱乐部经理高声欢呼, 真基功夫不负有心人

### 三、游戏心得

- (1) 游戏开始选择拥有大型球场的球队,即使最乙级队也无所谓,由于这些球队的主场上原带都不懈,加上适当提高票价,因此很快在金钱上就比较宽松,在购进球星上可随意一些,这样很快就有一支很强的球队。
- (2)选择队伍后、参加赛事、把可要懂的球员全部实体、只剩下 11 个正选球员和替补队员,这时进入转会名单、选(全部队员),能力 60 90,位置进攻和 AM,价值 0 500K,将 0 200K 的进攻球员的攻击型前卫用 3 · 5 他的转会费转过率,然后再类出,此时卖出的价均在1500K 以上,这样,几个月下来,经济上不吃紧,优容易取胜了。此法不能在丙级赛事中使用。



## 电脑游戏秘技大全

### **Achutung Spitfirel**

在启动游戏时加入"-ccol"的参数,可得到无限生命。

### Blood Omen 血的预兆

又運为(直應传奇)。在游戏中快速按以下懶可得到報經的秘技;

本、+、政府、行动、木、+、→、+:生命金 稿:

→ ,→ ,攻击,行动、\* 、\* 、\* :電力を 技: 満:

### Catfight

在选择调查时,按下A+D+T+W,可 在使到达"Shinma"。

### Chex Quest 2

在游戏过程中键入以下字符可得到相应 的畅技:

DEANHYERS: 航得更强大。

KIMHYERS:在地图中显示所在地。

ALLEN:发出辐射光线。

JOEL KOENIGS: 得到 ootspook。

### Crazy Drake

在游戏时犍人以下字符可得到相应的秘

(OLIN) 增加 20 个等级;

DERUG: 測试模式:

DRAKENUKEM:對個林灣:

IDKFA:减少生命和体力;

EUROTECH:增加生命;

ONEREALITY:加体力:

PLUGANDPRAY:免费的炸弹: RADIOHEAD:完成这一类;

ROCKETZRULES: 計判 5000 分。

### Defiance 挑战者

在游戏中接下 Pause 鍵暫停游戏,然后可输入以下字符得到相应的秘技;

ALLGUNS:所有武器都拥有用不完的 弹药;

FPS:是示游戏帧数;

GHOST: 打开或美爾寶雕模式;

HIDEENEMIES:显示或关闭敌人目标:

IAMGOD:打开或美闭无被模式。

### Diablo: Hellfire 暗黑破坏神之地狱火

### 疯狂大飙车

**蜂改作格文件??** .SAV. 特 SECT 0000 的 DISP 0008 改为 XX, 这里 XX 为 00 至 0F. 可透相应的关节。

### Fragile Allegiance 脆弱的忠诚

#### 作弊模式

进入 DXS 状态, 启动游戏, 随入"fragile/cKim, Jon. fraso"进入作弊模式。现在可拥有大量现金, 可观察地图上所有小行星, 并可在 1 天内适出所有建筑, 还能得到极行价值的有关异形生物及其贸易的情报。

#### 秘技

Ali + F7: 释低游戏速度; Ali + F8: 加快游戏速度。

### Ignition 极速火焰

在游戏标题画面输入以下字符可得**测程** 应的秘技:

BANARNE:增大车辆马力;

FILMIOLK: 不断翻动游戏探幕:

SKUNK: 显示你的车辆的轮子:

SLASKTRATT:得到所有事辆;

STRINGS: 出數所有对手定編:

SURMULE: 得到所有審講:

SVINPOLE: 切换游戏视角。

### Katharisis

### 过关密码

1-DHEE

1-2:SHIELD

1-3: WHIRLWIND

I-4:ELECTRICITY

2-1:BOMBSHELL

2-- 21BORER

2-3:SWITCH

2-4:HEAT

3-1: LEVIATHAN

3--2: RAINBOW

3--31SPRINGER

3- 43BAD DREAM

4--1: ANTENNAE

4-2:SLEDGEHAMMER

4-3:CAVITY

4--4: BULLET RAIN

5-- LIGAINTS

5-2: PRIME TEAM

5-3:XL SHIPS

5-4: RECOD BATH

### Machine Hunter 机器猎手

在唐码输入时输入以下唐码可得到相应 删格技:

\* \* URANUS \* \*: 无限证关:

\* \* SATURN \* \*: 直接进入槽机调

面;

??? HOST???: 增加一个作弊(Cheat)选 :

2UNLIMITED: 武器升緩:

GET SACKED: 具有关卡雕头, 没有小 90 90 90 90, 则体力不减。

喽罗:

GRIMREAPER: - 他毙命;

INVINCIBLE: 无敌模式:

LAZYPLAYER: 获得所有拾到的物品:

NO MISSION:撤活退出区域(还没有完

成任务时);

SHOWCREDIT: 显示制作人员名单:

192

SHOWDROIDS: 旧的开场高面。

# Mission Force: CyberStorm 网际风暴

在 CyberStorm 目录单的 CSTORM, INI ■人以下字句, 当你重新最入辦 础(Load Game),就会出现新的發拔选单:

Heal Me: 体复所有的"HERCs and pilots"。

It's Good To Be The King:再到百万的 "Credits":

Here Mc Some More: 可以买到所有的 HERCs

BrownNosee:升级。

### Nooch

修改 NOOCH, EXE, 查找 2B 46 EC, 改 为 90 90 90, 则原来要求在最后两分钟解开 料图密码锁的时间不再减少。

### Soccer Kid 足球小子

### 体力不减

作改 KID. EXE, 直找 FF 0E 84 00, 改为 90 90 90, 则体力不减。

### 指数不補

修改 KID.EXE, 查找 A3 42 00 83 3E, 改为 90 90 93 3E, 则指数不减。

### Outpost 2 远离地球 I

在游戏中按以下组合键可得到相应的秘 技:

Cirl+F8:自秋改建;

Cirl \* F9:使驾驶者不能开火;

Ctrl+F10: 进入决战;

Ctrl+ F11: 收消资源阻制:

Ctrl+F12:改变 1Q。

### Overkill 格斗杀神

### 他業人物

在人物选单上,按下O個V輔,就可使用Thundro;按下K和I植,就能使用Zeuson Sr.。

### 无限体力

在最初的高分榜(Highscore Board)打入 NZL,然后重新开始游戏,将能拥有无限的血格。

### Return to Zork 返回卓克

修改 RTZ.PRJ, 特 SECT 0055 的 DISP 0235 到 SECT 0056 的 DISP 0009 都改为 00。

### Shadows of the Empire 帝国阴影

使用以下名字可得到相应的秘技:

Credits: 观看情机画面;

R Testers ROCK: 玩任何关卡。

### Scud: Industrial Revolution 工业革命

### 研关者叫

2:OLD MAN

3:SHORT BUT TALL

4:DIET MNIP

5:TITHES

6:POPCORN

7: NOT POODLE

8: PACKET OF CRISPS

9: MEDICINE

#:SNOWBOARDING

11:216BIT

12: RENDERING

13:BEAR GAME

14: HORSE

15: KIDDYWINKS

16: JALLABALLABON

17: HOT HEVERAGE

18: MUNTRESS

19: PANTERA ROSA

20: RENNAISSANCE WEDDING

21: HECTIC MAN

### Sub Culture 海底文明

用 16 进制编辑程序打开静成目录下的 
• . SAV 文件、将 Offset 52、Hex 34 土的数值 
政为 75 30, 可得到 3 万现金。

### Terracide 杀 机

在游戏帮助选单中的密码(password)项 四個人以下字符串,可得到相应的秘技;

barnsley: 启动或关闭无数模式;

batfine:最大防御;

elam-charios:一次填槽所有武器的弹药; drugasuck:自动或关闭数据屏幕显示模

式;

nozzle: 进入选美画面;

phaal:順动或关闭弹药无限模式;

popov: 启动或关闭穿墙模式; welk: 拥有所有有用的武器。

### Tennis Elbow 网球易发症

在游戏进行中输入以下字符可得到相应 的秘技:

Mtbal: 灣球变大;

Mtkil: 贏得比赛:

Mtwin:贏得当前目標;

Spacebar + 有 Shift + .: 義得所有血数。

### Three Dirty Dwarves 三个小侏儒

安装完后, 进入 Win 95 目录, 修改其中的 DWARVES, INI 文件, 在單面添加一行内容:

Passwaund = AAAAAAAA

进入游戏后可发现游戏中所有的关卡都能选择进行。如果文件中原来就有 Password行、则改为"AAAAAAA"就行。

### Uprising 起义

又译为《暴动》。

### 共享版秘技

在很戏中接下了键进入对话框。在对话框中输入"chump"可刀枪不入。

#### 正式版秘技

在游戏中接下 M 糖,面面左上角会弹出一个对话框。在对话框中输入相应的字符串可得到相应的悬挂:

\$@!:可得到 1000 万便士, 只能使用 3 次;

afterlife: 半死不活;

chump:生命复原:

chumpchump: 进入超级生命模式 (Superchump);

dangerous: 葬药无限;

sammax:可看到地图上的 Sam 和 Max; tuff asa:超级武器。

super chump:高速、无敌、使用此条格技 需先进入"chump"无敌模式。

dangerous chump: 光限武器, 无敌, 使用

此条秘技需先进人"chump"无敌模式。

ruff ass chump: 超级武器, 无敌, 使用此 条铅技需先进入"chump"无敌相式。

无敌,使用此条秘技需先进入"chump"无敌

### 模式。

tuff ass dangerous super chump: 无限武 籍、超级武器、高速、无敌、使用直条秘技需先 dangerous super chump: 无限武器、高速、 进入"dangerous super chump" 无敌模式。

#### DUCK

### 万水电脑游戏软件宝典系列

- ★电脑游戏菊花宝典
- ★电脑游戏莲花宝典
- ★电脑游戏葵花宝典
- ★电脑游戏梅花宝典
- ★电脑游戏兰花宝典
- ★电脑游戏梨花宝典
- ★电脑游戏桃花宝典

丛书策划: 景全哲: 杨庆川

著者。高品品

责任编辑、张懿心 封面设计。田智勒

### 邮购办法

书价加 10% 邮寄费邮汇或按 如下帐号汇给北京万水电子信息有限公司。

开户行; 北京市工商行四道门分理处

帐号: 493-225068-48 税号: 110102401448023

### 万水书库

- Photoshop 4.0 th A fath 1. 25.00 m.
- Photoshop 4 2 16 4 2 1 (2 2 2). 98(0) a.
- FreeHand 7 7 7 1 1 2 2 65.00 ±
- CorefDRAW 7 1 1 1 1 1 1 1 2 1 1 2 2 2 3 1 1 98.00 m.
- Illustrator 7 年用人全工工作及起工。110.00 €
- FreeHund 1 5 18 19 . 80,00 a.
- 电轴平色 体化印刷技术》, 58,00 元
- 以页机时代的印刷。48.00元
- 独市数字化细胞預南 1, 16.00 元
- 無於數字從部網指南》,16.00 元
- 图象出意交換。基或目到制作3、35.00元
- ◆ 貸員別和甚米室的計算机關那後未》。35.00 ±
- 長長松原学 Notes 4.5 中文版法 24.00 m.
- Lorus Notes 4.5 III 12 High 3. 44.00 at
- ◆ Lotus Notes 4.5 系统管理》。68.00 元
- ◆ Lone Notes 4.5 在 Internet/Intranet 中的星形。 26.00 元
- Lotus Notes 4.5 网络现化和配置技术》。22.00 元
- Longs Notes 4.5 (7) 11 12 R1 12 [11] 1. 38.00 1.
- M & Lotus Notes 编程技术3、24,00 元
- Lottes Notes 消費和命令编程参考》。42.00 元
- LotusScript Notes 文章编程等等。62.00 c
- ◆ Lones Domino 4.6 网络在图影照图 1. 26.00 元
- Lotes Domino 4.6 系统管理与图 10 . 78.00 a.
- ◆ Lotus Domino 4.6 € 10 H % William 38,00 €.
- Lotus Domino 4.6 € 15 ½ T. M. C. dt 1. 110.00 €.
- E filternet ② A L ? i) D M M M 1. 25 00 c.
- F Internet 引用人包 整件网位 20:00 €
- M.P. Infernet (1982), 2: 10 68 89 21 . 22 00 x.
- AutoCAD R13 . 76.00
- ◆ AutoCAD R13 for Windows 提問書根 85.00 =
- AnnoCAD R13 ™ 3 % W 5 % 3 40.00
- KILLER STREET, 1881.
   KILLER STREET, 1881.
- ▼ W III IN TO DE WE FRIED BY N. 30.00 €.
- F 11 11 N ▼ 11 1 W 1 + C 02 0(2) 28:00 €
- Sabase 50 50 a 1 17 Page . 59.00
- Sybase Open Cheat № H # % Cold : 48:00 c.
- Nybase № № 5 € € ¼ 50 40 70 . 128.00 €



### 北京万水电子信息有限公司

Breen Mass Chance Dischoon, Inhermation Co. Ltd.

Maria 18, 12 m 1 (2017) 25 20 1

Fig. 100044

11. j. (01/0)68488278 68488268

1.14 (1110)68488238.

E-mail: mchannel@public.Ubtu.nei.en

ISBN 7-80124-713-2/TP - 145

in: 18.00 n

